
1
NOVIEMBRE 1998
PVP: 450 ptas.
LA REVISTA OFICIAL
DRAGON BALL GT
¡DESVELAMOS TODOS LOS SECRETOS DE LA SERIE!
MERCHANDISING:
COLECCIONES DE CARTAS
AKIRA TORIYAMA:
SUS COMIENZOS EN EL MANGA
ENCICLOPEDIA GT:
ANALIZAMOS LOS EPISODIOS
Y ADEMÁS:
HUMOR
CURIOSIDADES
CONCURSOS...
NORMA Editorial
¡SUPER-REGALO!
MAXI-POSTER GT
¡UN PÓSTER GIGANTE DE GT!
8 426239 080187 00001
© 1996 Bird Studio / Shueisha / TOEI Animation (Japan). Licenciado por Beismo

DRAGON BALL GT
LA REVISTA OFICIAL

número 1 • noviembre 98

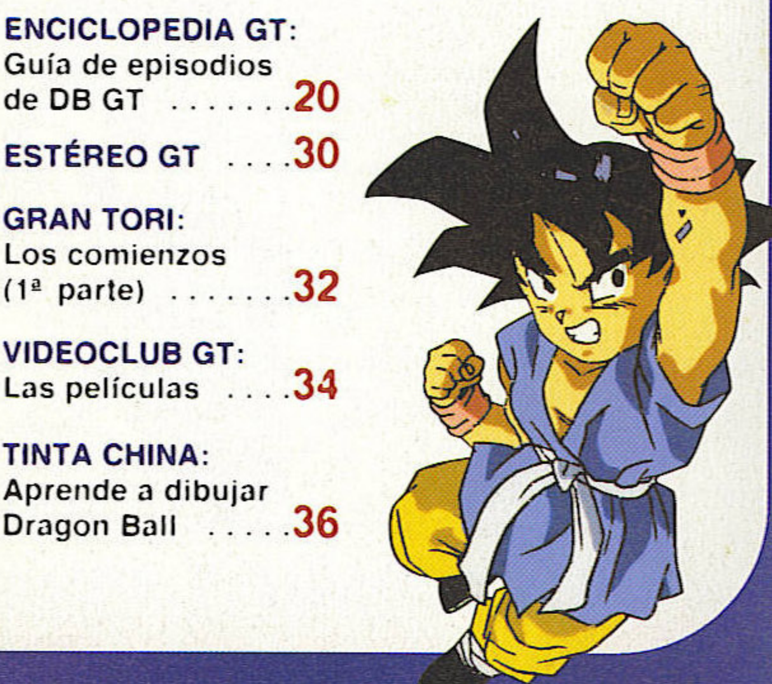
EDITORIAL

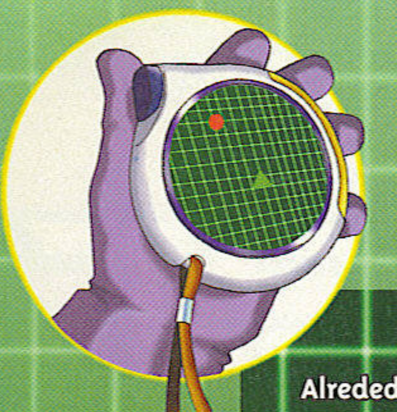
¡Hola a todos y bienvenidos a **DRAGON BALL GT: LA REVISTA OFICIAL**! Estamos seguros de que ésta es la revista que muchos de vosotros, fans de las aventuras de **Son Gokuh** y compañía, estabais esperando. A partir de ahora podréis disfrutar, cada mes, de una publicación dedicada **EXCLUSIVAMENTE** a **DRAGON BALL**, **DRAGON BALL Z** y, por supuesto, **DRAGON BALL GT**.

DRAGON BALL GT: LA REVISTA OFICIAL es una pequeña enciclopedia que abarcará todos los aspectos del mundo de **Dragon Ball**, desde las películas o las fichas de ataques a una guía de episodios de **GT**, pasando por la vida y obra de su creador, **Akira Toriyama**. Además, os ofrecemos interesantes secciones como curiosidades, concursos, pasatiempos, noticias... todo para que no te pierdas un solo detalle de tu serie favorita.

¿Interesante, no? Si a todo ello añadimos el fabuloso **Maxi-Poster** que regalamos con este número, seguro que la revista ha sido una buena inversión... ¿Por qué no nos lo cuentas? Esperamos tus preguntas, comentarios, dibujos... seguro que tienes mucho que contar sobre el fantástico mundo de **DRAGON BALL**. ¡Nos vemos el mes que viene!

ÍNDICE





Radar

PONTE AL DÍA

Alrededor de AKIRA TORIYAMA suele haber siempre cierto revuelo: una serie nueva de manga, un videojuego con sus diseños... A veces cuesta seguir la pista de su obra. Pero no temas. Cada mes ARMANDO VILA te cuenta todo lo que necesitas saber sobre tu ídolo. Así que no te preocupes: déjate guiar por nuestro RADAR.

Parece que a **Toriyama** le duran menos las historias cortas que un póster de **GT** en la puerta de un colegio. **Kajika**, el último manga del autor, ya ha llegado a su fin. Ha sido en el número 44 de la revista **Weekly Shonen Jump** de la editorial **Shueisha** y, como siempre, el final es lo suficientemente abierto como para permitir una posible continuación, pero la experiencia nos dice que los finales abiertos de papá **Tori** no suelen acabar en segundas partes.

Por cierto, al final de la historia encontramos a **Kajika** de nuevo humano y a **Gigi** (ver artículo en página 33) de vuelta de nuevo con un cuerpo. Pero a **Gigi** le ha gustado lo de viajar flotando cual espíritu y le dice a **Kajika** que le pase una piedra, circunstancia que aprovecha para dejarse empujar por la misma a un barranco y volver a morir. **Gigi** vuelve a ser un espíritu, ya no se cansa de tanto caminar y **Kajika** vuelve a estar maldito, cosa que no acaba de hacerle demasiada gracia, sobre todo si tenemos en cuenta que esta vez el chico no había hecho nada malo. **Toriyama** es un poco retorcido...

Arale y su nueva serie de televisión causan furor en Japón. Parece que los fans no han olvidado a la chica robot y en estos momentos hay serie de televisión (la segunda), manga (el tercero) y mucho merchandising en las tiendas.

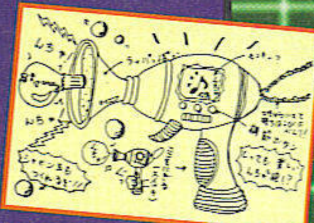
Pero la novedad más llamativa es el juego de **PlayStation** que los chicos de **Bandai** están desarrollando. Por lo visto hasta el momento el juego podría llamarse perfectamente **Arale, arrasa y destruye**, pero aún no hay título definitivo para el proyecto y le llaman simplemente **Dr. Slump Action Game** hasta nueva orden. En el juego podremos llevar a **Arale** a dar una vuelta por la Villa del Pingüino y destrozar a nuestro antojo lo que se nos ponga por delante. También podremos lanzar por los aires a otros personajes o jugar al escondite por todo el pueblo. La verdad es que por lo visto hasta ahora la cosa promete, pero, como siempre, habrá que armarse de paciencia y esperar a que la cosa cristalice definitivamente.



RÁFAGAS

✓ Por aquello de despertar expectativas (luego veremos si se cumplen) las televisiones autonómicas han anunciado que, seguramente, **Dragon Ball GT** se emitirá por televisión a partir del mes de enero del próximo año. Veremos si esta vez aciertan.

✓ Otro signo de que la popularidad de la nueva serie de **Dr. Slump** está creciendo por momentos es que hasta en el **Weekly Shonen Jump**, la revista que acogió la primera versión del manga, hacen concursos dedicados a la serie. El último ha sido una convocatoria de los lectores para que envíen una idea de invento en la línea de los ideados por **Senbei Norimaki**. Los lectores han respondido masivamente y alguno de los inventos es para enmarcar.



✓ **Akira Toriyama** y **Masakazu Katsura** son amigos y residentes en Japón. Y parece que les gusta eso de hacerse dibujitos mutuamente con los personajes del otro. Ya pudimos ver una versión *katsuriana* (o así) de **Gokuh** y de la androide **A-17** en la enciclopedia de **Dragon Ball**. Ahora le ha tocado el turno a **Toriyama** y ha elegido hacer un dibujo de **Shadow Lady** a todo color (de lo más mono, por cierto) que se ha publicado incluido en uno de los volúmenes de **4C**, el paquete de libros de ilustraciones dedicados a **Katsura** que hace poco ha salido a la venta, en Japón, claro.

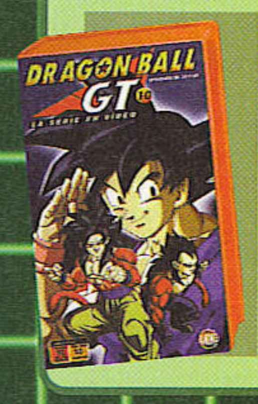


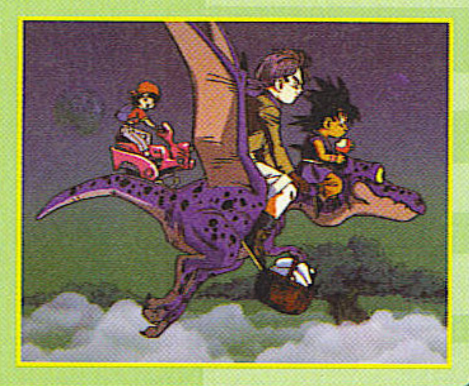
Anticipándose a la emisión por televisión de nuestra serie favorita, las principales editoriales del país se han apresurado a sacar al mercado una montaña de merchandising que hará las delicias de cualquier seguidor de **Son Gokuh** y compañía, así que vamos a hacer un breve repaso de todas ellas:

NORMA Editorial echa la casa por la ventana y edita dos impresionantes **Maxi-Posters GT**: el primero con **Son Gokuh** en cuarto nivel de super saiyan y el segundo con **Trunks** en una de sus desafiantes poses. Cuélgalos en tu habitación y... ¡siente el poder! Por si eso fuera poco, también puedes conseguir desde ahora mismo el alucinante portafolio de **Dragon Ball GT**, con cuatro láminas de gran tamaño presentadas en una resistente carpeta en la que puedes guardar tus cosas. ¿Te parece suficiente? Pues eso no es todo, ya que a principios del año que viene podrás jugar a la segunda parte del juego de rol de **Dragon Ball**: viaja en busca de las bolas con un nuevo tablero, nuevas cartas y toda la emoción de la tercera parte de la serie.



Para acabar, la editorial **1.000 Editions** ha creado un bonito pack de cuatro mini pósters con escenas de **GT**, y **Manga Films**, como es su costumbre, lleva a tu quiosco la entrega número diez de la serie, incluyendo los episodios 28, 29 y 30. Así que ya sabes: por si no lo tenías claro... ¡Ésta va a ser la Navidad **GT**!

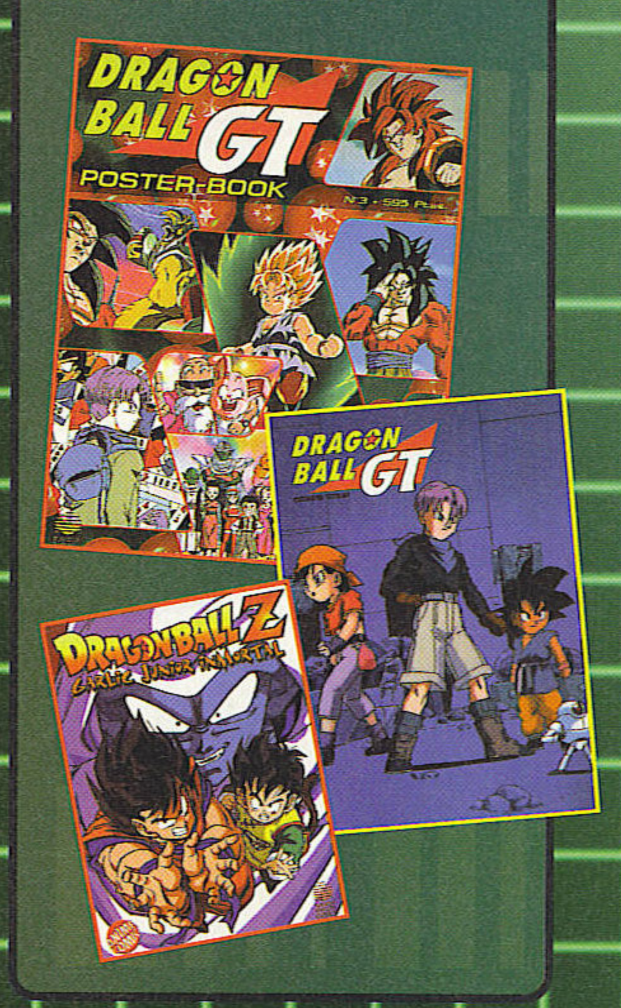




Planeta saca nada menos que seis artículos con el popular saiyan como protagonista: Para empezar, la primera serie de superpostales **GT**, con doce imágenes que podrás enviar a tus amistades estas navidades; aunque si quieres vivir la experiencia **Dragon Ball** cada día del año, nada mejor que el calendario **GT** 1999: una escena de la serie te acompañará cada mes.



¿Quieres tener en tu biblioteca una de las mejores películas de **Dragon Ball Z**? Pues ya puedes conseguir la primera parte del animé book **"Garlic Junior inmortal"**, una emocionante historia que te dejará sin respiración; pero eso no es todo, ya que también están a tu disposición dos útiles cuadernos escolares, el poster-book nº 3 y tres pósters en relieve de **Dragon Ball Z**.





DRAGON BALL GT
LA ÚLTIMA FRONTERA

Años después de la desaparición de Majin Boo, Gokuh decidió "adoptar" a su reencarnación terrestre para evitar que acabase en el camino del mal. Todo parecía terminar para los miles de seguidores que la serie tenía a lo ancho del mundo. Esta terrible intuición se haría realidad con el anuncio del final del manga en su tomo 42, hecho que se reafirmaría con la declaración de Toriyama de no continuar con DRAGON BALL. Dicha finalización abriría un periodo de espera que terminaría poco después con un anuncio en las diferentes revistas de animación: el avance de DRAGON BALL GT.


Nuestros tres amigos, rumbo a lo desconocido.

UN RETORNO A LOS ORÍGENES

Sin el argumento del manga como sustento principal de la historia, los creadores de esta nueva saga intentan enfocar los nuevos episodios con otro prisma diferente al que había predominado en los últimos capítulos de **DRAGON BALL Z**. Con el propósito de recuperar el espíritu que había estado presente en los inicios de la serie, estos profesionales decidieron que la búsqueda de las **Dragon Ball** volverían a ser el interés principal, con lo que las luchas y terribles batallas con poderosos enemigos quedarían en un segundo término.

Pero en esta ocasión este juego del escondite tendrá un escenario más amplio, empujando a nuestro protagonista favorito a surcar los recónditos confines de ese particular universo. Este cambio de rumbo en los planteamientos de la serie se traducirá también en la aparición de viejos personajes a la vez que se pondrán las bases para un viaje espacial que prometería emociones fuertes. La reaparición de un enemigo tan carismático y a la vez cómico como el añorado **Pilaf** y compañía, junto a la regresión que "sufrirá" **Gokuh** terminarían de configurar un panorama muy interesante. A pesar de volver a utilizar elementos conocidos en la historia, el argumento no dejaría de abrir nuevas posibilidades, ya que este nuevo paso atrás de **Son Gokuh** pondría las cosas en bandeja para favorecer la aparición de enemigos con un poder menos exagerado que pondrán a prueba su resistencia. Esto provocará un nuevo esfuerzo para seguir subiendo el nivel de poder, lo que le llevará al estado de super saiyan 4.

Visto esto, pocos habrían apostado por la originalidad a la hora de confeccionar una nueva historia (que al fin y al cabo volvería a utilizar el recurso de los combates súper poderosos). Sin embargo, la inclusión de las nuevas **Dragon Ball** y, como consecuencia, de un nuevo dragón, dará una nueva dimensión a la historia ya que las condiciones

LOS PERSONAJES DE GT

Cuando se inició el proyecto **GT** se intentó dar el protagonismo a un número limitado de personajes por una sencilla razón: evitar las ramificaciones y cabos sueltos que aparecían al contar con diez o doce protagonistas. La elección final puso en una misma nave espacial a **Gokuh**, **Pan** y **Trunks**, tres personajes (cuatro, si contamos a **Giru**) para los cuales se barajaron los siguientes comentarios poco antes de empezar:

TRUNKS

*"Durante los años de paz vividos tras la derrota de **Majin Boo**, **Trunks** está deseoso de vivir nuevas y emocionantes aventuras. Se convertirá en uno de los ejes centrales de la serie y... se rumorea un posible noviazgo con **Pan**. Esperemos a ver qué pasa."* Lo mismo que decimos de **Pan** sirve para **Trunks**. Lo que no dijeron es que le quitaban esa mala idea característica de la familia **Vegeta** para convertirlo en un simpático ejecutivo saiyan.

PAN

*"Desde muy pequeña se ha dedicado a entrenarse duramente para convertirse en toda una experta luchadora. Ahora tiene la oportunidad de ponerse a prueba en este largo viaje. En principio parece estar interesada en **Trunks**..."* Esto se dijo de la pequeña **Pan**, aunque el posible romance con el presidente de **Capsule Corp**. quedó abandonado a la hora de realizar **DBGT** (posiblemente se tuvo en cuenta la diferencia de edad entre los dos personajes).

GIRU

"Este pequeño robot mide entre treinta y cuarenta centímetros y es rebautizado como el **Robot Radar**, que se utiliza en lugar del Dragon Radar. Este último sólo abarcaba la Tierra, mientras que **Giru** actúa como radar por todo el universo. Una de sus características principales es que sólo obedece a **Trunks**." Evidentemente **Giru** no obedece solamente a **Trunks**, característica que se cambió por una amistad con **Pan**.

SON GOKUH

"Con el aspecto del principio de la serie vuelve a recuperar el espíritu aventurero. Aunque quiere volver a su anterior estado adulto, la verdad es que no parece muy preocupado por su situación actual." Estas palabras de los creadores de **DBGT** fueron reproducidas en un **Shonen Jump** de noviembre de 1995, lo que llevaba a pensar en la recuperación de un sentido del humor perdido hace mucho tiempo.

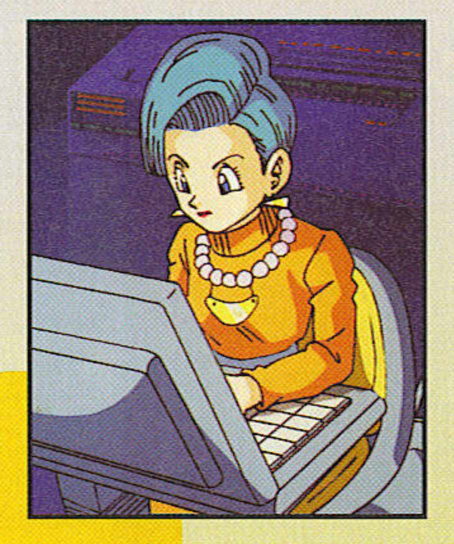




Además de estos personajes también aparecen viejos conocidos como **Vegeta**, luciendo sus primeras arrugas y convertido en un hombre de familia. Mención aparte merece su horrible bigote, que fue eliminado en el episodio 25. Entre sus amigos de toda la vida nos encontramos a un **Klilyn** todavía más envejecido, al que acompañan en su camino al asilo una bella **A-18** y una crecidita **Marron**. En el otro extremo tenemos a **Mr. Satan**, que sigue con el mismo carácter de siempre y unas bien conservadas -dentro de lo que cabe- **Bulma** y **Chichi**. Por último, la descendencia de **Gokuh** ha olvidado el camino del guerrero y **Gohan** se ha decantado por la medicina, mientras que **Goten** ha preferido una ocupación más divertida: dedicarse a buscar novia.

de su singular uso dejarán poco margen de maniobra a nuestros héroes. Ese destacable hecho dará la oportunidad de abrir el abanico de futuros personajes y situaciones, puesto que el espacio a descubrir será inmenso y muy difícil de predecir lo que puede suceder. Estos detalles serían los que darán una nueva imagen a los inicios de esta tercera etapa televisiva, alejándonos de momento de la búsqueda por superar el nivel de super saiyan al aparecer una nueva y terrible amenaza que pondrá en peligro la vida en nuestro planeta.

Con ese panorama, el tan anunciado tour por el espacio tendrá como protagonistas a **Gokuh**, **Trunks** y **Pan**. Las razones son diversas, pero una de las más determinantes al respecto era la que decía que se debía a que **Gokuh** era el protagonista, **Pan** era la nieta de los dos personajes más queridos por **Toriyama** y **Trunks** era el hijo de dos personajes de gran carisma (**Bulma** y **Vegeta**) dentro de la serie además de ser de los pocos que podían pensar y comer a la vez.



Como curiosidad reseñar aquella que rodea al título impuesto por los creadores a esta nueva etapa, ya que las siglas **GT** tienen más de un secreto. Pero hasta llegar a esa decisión, el nombre bailó entre un conjunto de propuestas que fueron de lo más variado. Por ello, tendríamos que pasar por la denominación **DB 21**, **DB Z2** (por aquello de la segunda parte de **Z**), **DB WW** (*wonderful world*, "mundo maravilloso") o **DB G-up** (*growing up*, "creciendo"). Al final, la que se llevó el pato al agua fue la conocida **GT**, que viene a significar *grand touring* (gran viaje). Pero eso no sería todo puesto que **GT** también provendría de los nombres **Gokuh** y **Trunks**. Con eso ya está todo dicho.



Pan, Giru, Trunks y Son Gokuh: Perdidos en el espacio.

LA OTRA "CARA" DE GOKUH

Durante los años de emisión en Japón de **Dragon Ball**, una de sus características más notables ha sido la elevada calidad de su doblaje. Como principal baza, **Dragon Ball** ha contado con la veterana **Nozawa**, una mujer con una soberbia voz que ha dado vida a **Gokuh**, **Gohan**, **Goten**, **Gokuh Jr** y **Barduck** (¡llegando a interpretar hasta tres personajes en una misma escena!). Tras once años interpretando a uno de los personajes más célebres del anime, **Nozawa** abandonó con mucha tristeza la tarea de poner su voz a **Son Gokuh**. Algo más tarde, en una entrevista realizada en el libro **Dragon Ball GT Perfect File**, **Nozawa** comentaba que *"Gokuh vivirá para siempre en mi corazón"*, demostrando de esta manera su profundo afecto por el personaje en cuestión. Otra dobladora a tener en cuenta en **DBGT**, y que los otakus japoneses tuvieron la fortuna de poder disfrutar, es **Yuko Minaguchi**, la actriz que primero prestó su voz a la protagonista de otra conocida serie, **Yawara**, y que después daría la voz a **Pan**. ■





Mr. Satan está orgulloso de su nieta (y también de sí mismo). *Arriba:* Los tres amigos, todos para uno y uno para todos.

LA NUEVA GENERACIÓN

Muchas cosas han pasado desde el nacimiento de **Trunks** y **Goten**, y ya va siendo hora de renovar a la familia (o eso pensaron los integrantes del **Bird studio** y **Toei**). Los primeros pasos ya los había dado **Toriyama**, con la inclusión, en el epílogo que explicaba lo que pasaba diez años después de la derrota de **Boo**, de nuevos personajes como la pequeña **Pan**, la joven **Bra** o el misterioso **Oob**. Esta nueva generación vendría complementada más tarde con nuevos integrantes como el simpático **Giru**, que con su marcada personalidad dejarían huella en los espectadores.

Hasta llegar a ese punto pasarán cinco maravillosos años en los que ocurrirá un poco de todo en la vida de nuestros amigos, menos en la de **Gokuh** y **Oob** (que se han entrenado sin parar en el templo de Dios). Si echamos una mirada a los más cercanos a nuestro héroe, podremos ver cómo **Chichi** se ha hecho cargo de **Goten** y del matrimonio formado por **Gohan** y **Videl**, que la han hecho abuela con la llegada de **Pan**. Por su parte, **Goten** se dedica a gandulear y a ligar por teléfono con cualquiera mientras que la pequeña **Pan**, que en sus primeros años ha recibido "clases" por parte de su abuelo, se tendrá que conformar con seguir entrenándose en el dojo de la mansión de su otro abuelo, el inigualable **Mr. Satan**. Pero como ella misma descubrirá

OPENING/ENDING

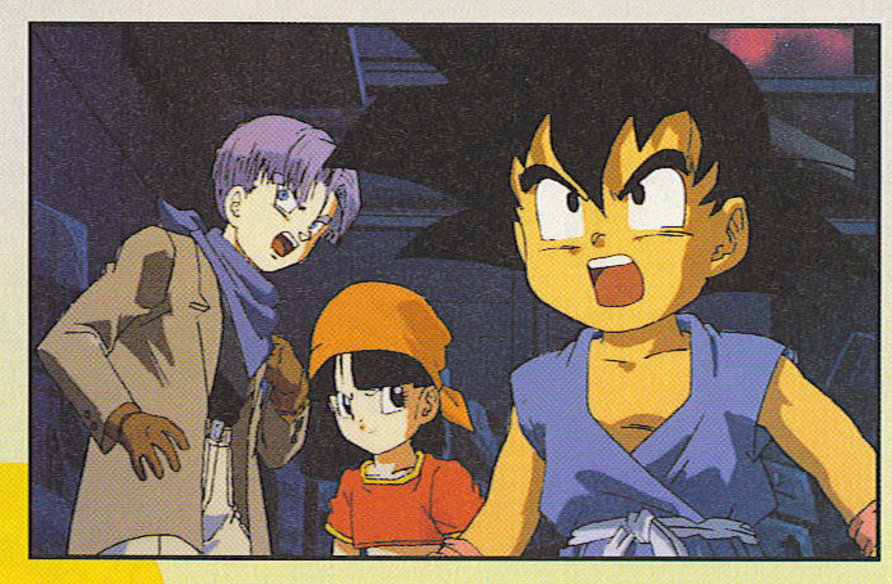
A la hora de realizar los *opening* y *ending*, los productores de **Dragon Ball GT** decidieron prescindir del tono épico de las canciones de **Hironobu Kageyama** (una decisión criticada por muchos aficionados) y adoptar la fórmula que siguen la mayoría de las series de animación japonesas: contratar a populares cantantes/grupos del *J-Pop* más actual para promocionar **DBGT**. Así, para el *opening* de la serie tenemos a **Field of View** y para el primer *ending* a **Deen**, dos grupos de características similares que rompieron totalmente el estilo musical de **Dragon Ball**. En el resto de *endings* encontramos a **Zard**, **Wands** y **Kudo Shizuka**, todos ellos veteranos y que compusieron tres temas excelentes. La canción de **Zard** *(Don't you see)* aparece a mitad de la serie y supuso un nuevo éxito para el grupo en general y su vocalista en particular (**Izumi Sakai**), una de las cantantes más populares de Japón. El tema de **Wands** *(Sabitsuita machine gun de ima o uchi nuko)* es una de las mejores canciones realizadas para **DB** y fue incluida en el *Wands Best*, el CD recopilatorio de sus grandes éxitos. Por último, **Kudo Shizuka** aportó su *Blue Velvet* un nuevo tema en su discografía que supuso un relanzamiento en su carrera.



más tarde, el entrenamiento con uno u otro tendrá características muy diferentes.

Hablando del héroe de la humanidad (**Mr. Satan**), sus días de heroísmo no han acabado todavía (a pesar de lo que cree la mayoría de la gente), aunque durante ese periodo vive una placentera época junto a **Mr. Boo** instalado en su gran mansión. Allí es donde da clases a todos aquellos que quieran poseer los conocimientos de **Mr. Satan** y así poder aspirar algún día a salvar la Tierra.

Otra cosa es lo ocurrido en la otra familia saiyan, comandada por el orgulloso **Vegeta**, que verá cómo su retoño pasaría de ser un prometedor guerrero a un elegante y atractivo presidente de la **Capsule Corporation**. Ese cargo, que no encaja para nada en un aventurero como **Trunks**, no le hará ninguna gracia y por eso no durará ni un instante en aceptar cualquier pro-



puesta que se le haga para escapar a ese tedioso papel de ejecutivo. Por otro lado, **Vegeta** no para de entrenarse para un día poder ganar en un combate a su rival natural (**Son Gokuh**), mientras se encarga de vigilar que nada ni nadie estorbe a **Bra** mientras estudia o va de compras (su hobby favorito). Pero en esos cinco años, la ausencia de su rival más querido, es decir **Gokuh**, también ha afectado a **Vegeta**, que acaba por dejarse un horroroso bigote que no hace ninguna gracia a su hija. Finalmente, tendríamos a la eminente **Bulma**, que continúa con sus inventos, dando así nuevas fuentes de riqueza a la ya consolidada empresa que mucho tiempo atrás fundara el despistado pero genial **Doctor Brief**: **Capsule Corp**.

Este breve repaso acabará con el mejor amigo de nuestro protagonista, que no es otro que **Klilyn**.

Una imagen para el recuerdo: La familia Dragon Ball disfruta de un divertido día de playa. Atención al bañador de Woolong. ¿Dónde se comprará la ropa?

Este veterano guerrero, curtido en mil batallas, ha aprovechado esos largos años de paz y prosperidad para seguir viendo crecer junto a su querida **A-18** a su preciosa hija **Marron**, que alcanza al final de ese lustro la mayoría de edad. Ese retiro dorado en la *Kame House*, conviviendo con el inimitable **Kame Sennin** y **Umigame**, haría que al final decidiese dejar la lucha, con lo que la única forma de verle será con motivo de algún torneo de artes marciales.

Como podéis comprobar, los miembros de la familia **Dragon Ball** han vivido un montón de experiencias desde que los conocimos hace ya algunos años: nuevos miembros, nuevos enemigos, algún look diferente... Esto hace que los personajes sigan conservando su carisma y no pierdan personalidad. Pronto los veremos en televisión y disfrutaremos de sus aventuras, pero mientras tanto, **Manga Films** pone a vuestra disposición los 30 primeros capítulos en 10 cintas de vídeo donde **Son Gokuh**, **Pan** y compañía siguen en busca de las siete bolas mágicas.

Esteban Canalejo y Ruy Ramos

GLOSARIO

- **BIRD STUDIO:** Nombre del estudio que produce los mangas de **Akira Toriyama**.
- **TOEI ANIMATION:** Productora de animación responsable de las tres entregas de **Dragon Ball**.
- **SHONEN JUMP:** Famosa revista japonesa de manga donde se serializaron las dos primeras partes de **Dragon Ball**.
- **DRAGON BALL GT PERFECT FILE:** Libro que recopila datos, diseños de personajes e información en general sobre **Dragon Ball GT.**
- **J-POP:** Pop japonés.



TORIYAMA Y GT

A pesar de que **Akira Toriyama** quería permanecer completamente alejado de **Dragon Ball** para dedicarse a sus nuevos proyectos, la realización de una secuela que rompiera con los esquemas de **Dragon Ball Z** le atrajo lo suficiente para que aceptara colaborar. Su trabajo se centró (casi) exclusivamente en la tarea de realizar los diseños preliminares de los personajes y supervisar su acabado final. De esta manera, el maestro **Toriyama** presentó una serie de bocetos con cambios muy significativos en algunos de los personajes. Por otro lado también aportó su granito de arena a la hora de promocionar la serie, dibujando dos pósters de **Dragon Ball GT** que posteriormente serían incluidos a principios de 1996 en sendos **Shonen Jump** a modo de regalo. Por lo demás, ocupado como estaba realizando historias cortas y diversas colaboraciones, a lo largo de la serie **Toriyama** sólo intervendría para dar el visto bueno a los villanos de la serie y dar alguna que otra indicación en la construcción del argumento.



IV SALÓN DEL MANGA



El anuncio de la aparición de nuestra revista creó una gran expectación entre los fans de DRAGON BALL.



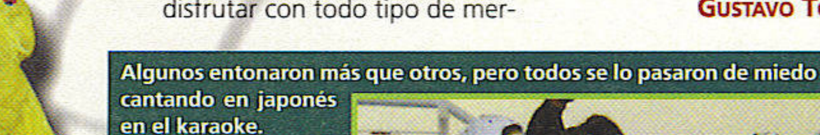
Los más expertos en videojuegos de lucha como TEKKEN 3, demostraron su dominio del pad.

Son Gokuh y Vegeta no podían faltar... para proteger a nuestro director de cualquier peligro.

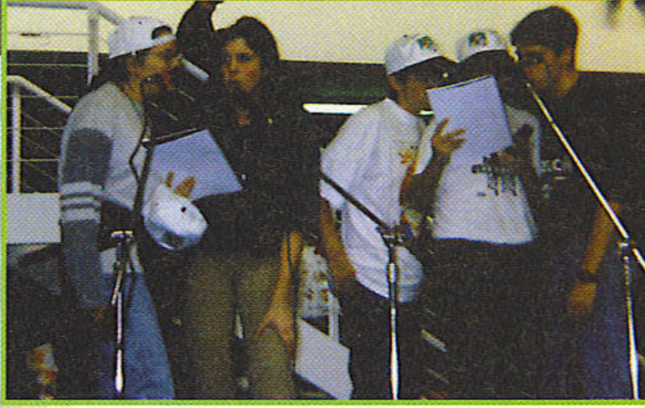
El manga sigue con buena salud. Los más de 30000 visitantes que asistieron a la cuarta edición del Salón del Manga durante el último fin de semana de octubre así lo demuestran. El recinto de La Farga de L'Hospitalet, en Barcelona, se llenó de aficionados ansiosos por ver las últimas novedades de cómic y vídeo, disfrutar con todo tipo de merchandising, comprobar su habilidad con los videojuegos, asistir a las numerosas proyecciones de animación japonesa y mesas redondas... o conocer al famoso diseñador de animación **Shingo Araki**.

Los aspirantes a cantante que demostraron sus dotes artísticas en el karaoke, y los participantes en el concurso de disfraces redondearon el ambiente de esta cita ineludible del manga en nuestro país. Ya lo sabes, el año que viene, más.

Gustavo Torralba



Algunos entonaron más que otros, pero todos se lo pasaron de miedo cantando en japonés en el karaoke.



La gente no se cortó ni un pelo a la hora de disfrazarse de los personajes de su serie favorita. Es una Sailor Moon muy particular, ¿no creéis?

KAME HAME!!!!

SÓLO HAY UNAS DRAGON BALL: LAS AUTÉNTICAS.



Gran de Sant Andreu, 219 (Barcelona) - Artesania, 11-13 -Pl. Llucmajor- (Barcelona)
Baixada de la Plana, 14 (Barcelona) - Santa Ana, 4 (Barcelona)
Av. Primavera, 3 (Cerdanyola) - Pl. Viladecans, 5 (Viladecans)

También encontrarás Querolets en las siguientes tiendas Querol:
Font d'en Canyelles, 111 (Barcelona) - Av. Verge Montserrat, 154 (Barcelona)
Pg. Fabra i Puig, 102 (Barcelona)

Fabricado por KAYUTE, S.L Tel. 966 660 407

Guía de COMBATE

Los mejores golpes

AKIRA TORIYAMA siempre ha demostrado una gran imaginación. Cuando decidió que los combates tendrían una gran importancia en DRAGON BALL quiso darles una nueva dimensión. Los luchadores no se limitarían al cuerpo a cuerpo sino que utilizarían su ki (ese término que vendría a ser "energía espiritual") para realizar todo tipo de ataques. Mes a mes haremos un repaso a los ataques más espectaculares del mundo de DRAGON BALL. Una advertencia: no probéis a hacerlo en casa.

POR FRANCISCO GALINDO

TAIYÖ KEN

"Golpe del sol"

Primera aparición: DB capítulo 94
Creador: Ten Shin Han

A pesar de no tratarse de un ataque ofensivo es uno de los más utilizados por **Gokuh** y sus amigos. Esta técnica fue creada por **Ten Shin Han** y consiste en colocar las manos extendidas enfrente del rostro y lanzar una poderosa descarga lumínica que deslumbra al enemigo. Tan sólo incrementa un 25% la energía del luchador y no causa ningún daño físico, pero es ideal para tomar ventaja sobre el enemigo o simplemente para salir huyendo. La primera vez que **Ten Shin Han** lo utilizó fue en el 22° torneo de artes marciales contra **Jackie Chun**. Posteriormente, **Ten Shin Han** lo volvió a utilizar en la final para deslumbrar a **Gokuh**, aunque la técnica no funcionaría esta vez, ya que el pequeño saiyan evitaría sus efectos gracias a unas simples gafas de sol. Además de **Ten Shin Han**, el *Taiyö ken* ha sido utilizado por **Gokuh**, **Klilyn** y **Cell** para deslumbrar a sus enemigos. Una variante de esta técnica es el *Taiyö hosen hansha*, técnica con la que **Klilyn** es capaz de deslumbrar al rival utilizando su calva para reflejar la luz del sol. ■



ENERGY ZAN

"Corte de energía"

Primera aparición: DBZ capítulo 23
Creador: Vegeta

El *ki* de los luchadores se muestra de diferentes formas: energía calorífica, luminosa, sólida... Así que no es extraño que también se puedan generar ondas de energía afiladas capaces de cortar montañas. El luchador realiza un movimiento brusco del brazo y crea esta onda cortante, que habitualmente es invisible y coge por sorpresa al rival. Esta técnica no requiere la utilización de mucha energía y puede acabar con la vida del enemigo de un solo tajo. Ha sido utilizada por **Vegeta**, **Freeza** y **Cell**. La primera vez que pudimos ver su eficacia fue cuando **Vegeta** aniquiló al Saibaiman que había sido derrotado por **Ten Shin Han**. Y la vimos en toda su magnitud en el combate contra **Freeza** en el que puso en serios aprietos a **Gokuh** y a **Piccolo**. Una pequeña variante de corto alcance es la del soldado de **Coola** llamado **Thouser**, que creaba un afilado cuchillo de energía en torno a su mano. Otro ejemplo de energía cortante es el *Kienzan* (disco de energía cortante), en el que ya tendremos la ocasión de profundizar en futuros números. ■



FINAL FLASH

"El resplandor final"

Primera aparición: DBZ capítulo 162
Creador: Vegeta

Uno de los ataques de energía más poderosos y destructivos. Se extienden los brazos a ambos lados del cuerpo mientras se acumula la mayor parte del *ki*. Se desplazan con las palmas extendidas hacia delante hasta que se juntan y se descarga toda la energía en una ráfaga descomunal. La energía del guerrero se intensifica un 150% en el momento de realizar el ataque y a pesar de que agota físicamente, no llega a los extremos del *Kiko ho* (Cañón de energía). El *Final Flash* fue creado por **Vegeta** durante la crisis contra los androides de la **Red Ribbon** y se trata de una versión mejorada del *Gyaric ho*, un ataque de características similares que utilizó en su primera visita a la Tierra. La primera vez que el príncipe de los saiyans utilizó el *Final flash* fue en su enfrentamiento contra **Cell**, después de que éste hubiera alcanzado la perfección. El ataque carece de la velocidad de otros por lo que **Vegeta** picó a **Cell** para que lo encajara directamente, evitando así la posibilidad de que lo esquivara. A pesar de que el *Final flash* destruyó la mayor parte del cuerpo de **Cell**, éste se regeneró haciendo inútiles los esfuerzos de **Vegeta**. A partir de aquí, este ataque se convertiría en el favorito del orgulloso saiyan, que lo utilizaría siempre que la ocasión lo requiriese.

Posteriormente en su enfrentamiento con **Super A-17**, **Vegeta** utilizaría una versión todavía mejor de este ataque llamada *Final shine attack*.



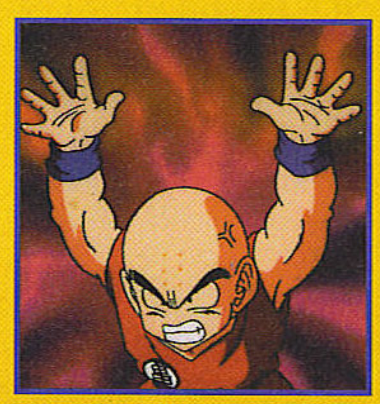
KAKUSAN ENERGY HA

"Rayo de energía que se multiplica"

Primera aparición: DBZ capítulo 24
Creador: Klilyn

Una técnica ideal para situaciones en las que se requiere alcanzar múltiples blancos. Los brazos se extienden a ambos lados del cuerpo mientras se acumula energía. Cuando ya se ha concentrado la suficiente energía se llevan los brazos adelante y se lanza una gran bola de energía. La gran bola de energía avanza muy lentamente hacia los enemigos, que se confían al observar la velocidad del ataque. Cuando el luchador lo cree conveniente, estalla en un número limitado de pequeñas y rápidas bolas de energía que alcanzan diversos blancos. Este ataque fue creado por **Klilyn** mientras entrenaba a las órdenes de **Kamisama** a la espera de la llegada a la Tierra de **Vegeta** y **Nappa**. Después de la muerte de **Yamcha**, **Klilyn** lo utilizó en un intento de acabar con todos sus enemigos. El resultado fue espectacular ya que acabó con tres de los Saibaimans que acompañaban a los saiyans.

Ésta ha sido la única ocasión en la que hemos sido testigos de la técnica, ya que poco después el *Kienzan* (disco cortante de energía) se convertiría en el ataque predilecto de **Klilyn**. El *Kakusan energy ha* no se ha de confundir con el *Renzoku energy ha* (múltiple rayo de energía), que es el típico ataque que consiste en lanzar un rayo de energía detrás de otro.







LAS COLECCIONES DE CARDS DE DRAGON BALL

Todas las series de animación japonesas dirigidas hacia pequeños y adolescentes y que tengan más o menos algo de éxito gozan del privilegio de poseer colecciones propias de tarjetas, esos pequeños trozos de cartón que son tan deseados por los intrépidos coleccionistas. Aquí en nuestro país la fiebre por coleccionar los cromos, tarjetas o cards (como queráis llamarlas) de DRAGON BALL se ha convertido también en un fenómeno imparable, ya que los coleccionistas no buscan las ediciones españolas como pasa en otros países con sus propias ediciones, sino las cards originales japonesas, mucho más difíciles pero divertidas de conseguir.

Coleccionar las tarjetas japonesas de DRAGON BALL puede ser un auténtico caos, ya que existen en estos momentos más de seis mil tarjetas distintas de distintas colecciones y distintos fabricantes... Pero antes de comenzar, una pequeña aclaración: en Japón es normal que las colecciones de tarjetas se dividan por "partes", y que cada una de estas partes contenga un número de tarjetas de entre 42 y 48, siendo su periodicidad bimestral. Ejemplo: Parte 1, 42 tarjetas. Parte 2, 42 tarjetas más... de forma que encontramos dos tipos de numeración diferentes en las tarjetas: uno es el número de esa parte y otro el número total de la colección. Y ahora, si estáis preparados... ¡Sumerjámonos en el fascinante mundo de las cards!

BANDAI

Todos conocéis a la archiconocida casa de juguetes **Bandai**, pero en Japón también es famosa además por sus tarjetas, y especialmente por las de DRAGON BALL.

CARDDASS HALF



Es la reedición de las populares **Carddass Station** pero en formato reducido. Son mini-cards muy curiosas que componen una colección muy original.

CARDDASS STATION

Tiene en su haber 30 partes, más de 1.300 tarjetas, y en cuanto a calidad tanto de diseño como de ilustraciones, es de lejos una de las mejores. La **Carddass** sigue el orden cronológico de la serie de animación. Una de las anécdotas de este tipo de tarjetas es que debajo de algunas de sus cartas especiales pueden llevar otra escondida.







SUPER BATTLE

De 20 partes consta esta colección que se dedica única y exclusivamente a reflejar las mejores escenas de combates de la serie de animación. Sus ilustraciones son espectaculares y al igual que las **Carddass** esconden tarjetas especiales; hay cuatro tarjetas dobles por parte. ■

SUPER BARCODE WARS

Esta colección constó de cuatro partes ideadas para utilizar con el **Barcode** (la máquina en la que se podían entablar combates aprovechando los códigos de barras). Las tarjetas están diseñadas de forma que parecen fichas de personajes: un solo personaje por tarjeta con un pequeño comentario sobre su historia, sus poderes y sus combates librados. ■



CHARACTER COLLECTION



El formato es exactamente el mismo que el de las **Super Barcode Wars**, pero no incluyen código de barras, por lo que no se pueden utilizar con la "máquina de combates". Esta colección tiene un total de tres partes. ■

JUMBO CARDS

Esta colección es el formato gigante de las **Carddass** (15 x 21 cm). Tiene pocos modelos y algunos de ellos son especiales. ■



VISUAL ADVENTURE

Recopila todas las portadas del manga original y también las portadillas que encontramos al final de los mangas. Están dibujadas todas por **Akira Toriyama**. Las portadillas han sido coloreadas y son increíblemente buenas. Solamente encontramos tres o cuatro partes de esta colección. ■





AMADA

Amada es uno de los principales fabricantes de tarjetas de todo tipo en Japón, pero en especial de **Dragon Ball**. Ha abordado diferentes colecciones tales como:

HERO COLLECTION

Las **Hero Collection** tienen cuatro partes claramente diferenciadas que sobrepasan las 500 tarjetas. Las más espectaculares son las **Platinum Card** (totalmente plateadas con una ilustración central pequeña) y las **Double Gold Laser Card** (tarjetas con brillo dorado que esconden otra de iguales características debajo). El único inconveniente de las **Hero Collection** es el enorme número de tarjetas con ilustraciones repetidas respecto a las **PP Card**.

RADITZ

2. Dragon Ball Z Hero Collection Card Power:200000

PP CARD

Es la colección de tarjetas más conocida de **Dragon Ball**. Su estructura y diseño ha variado a lo largo de los años, siendo totalmente diferentes las primeras tandas de las últimas; por este motivo es un poco difícil seguirles la pista. Consta de 30 partes (casi 1.300 tarjetas) en las cuales se nos cuenta cronológicamente la historia de **Dragon Ball** en imágenes.



TRADING COLLECTION



Son casi una réplica del modelo americano conocido con el mismo nombre. Tiene en su haber un centenar de números, y lo mejor de ellas sin duda son sus cuatro tarjetas especiales en formato 3D. El resto de la colección se reparte entre normales y especiales brillantes. También aquí (por desgracia) podréis encontrar un buen puñado de imágenes repetidas de otras colecciones como la **PP Card** y la **Hero Collection**.

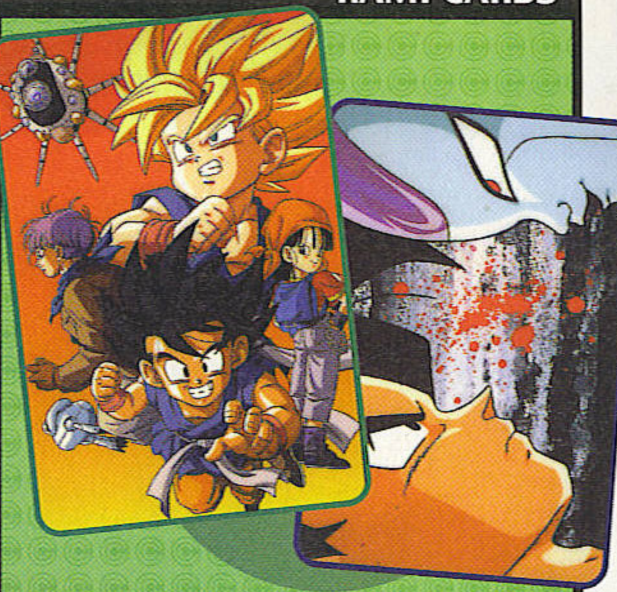


SUPER BARCODE WARS

Esta colección, de nombre idéntico a la de **Bandai**, también fue diseñada para jugar con la máquina anteriormente mencionada. Las ilustraciones de estas tarjetas abarcan desde la llegada de **Nappa** y **Vegeta** hasta el **Cell Game**.



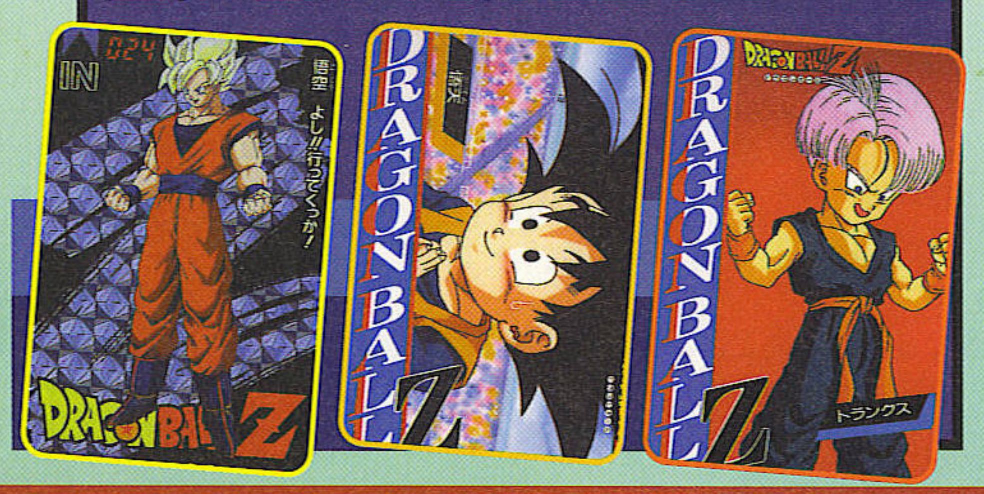
RAMI CARDS

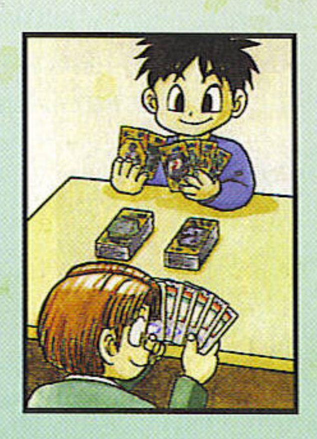


El verdadero nombre de esta colección tendría que ser **Laminate Card**, pero como en el vocabulario japonés no existe la "ele" y queda mal decir "**Raminate Card**", el nombre se ha abreviado al de "**Rami-card**", las típicas tarjetas plastificadas que todos conocéis. No tienen número, pero si queréis clasificarlas podéis hacerlo por el mes y el año de aparición, que sí que aparece en su parte posterior dentro de un cuadrado pequeño.

BANPRESTO

Banpresto tiene únicamente en su haber una colección de tarjetas de **Dragon Ball** con 2 partes, por lo que es considerada una rival menor por las dos anteriores compañías, que se reparten todo el éxito. La colección es **Banprescards**, y tiene 2 entregas de 24 modelos por colección. La primera colección corresponde a la etapa de los **Androides** y el **Cell Game** y la segunda corresponde a la etapa de **Boo**.



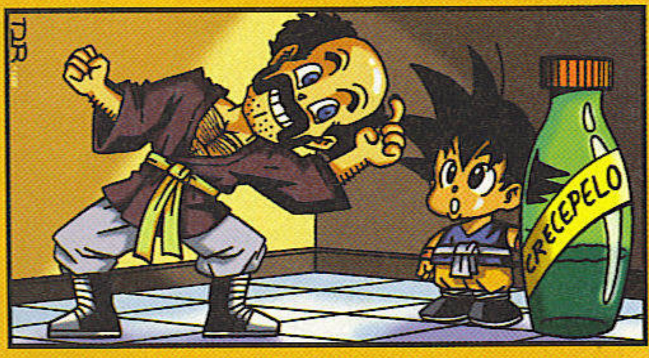


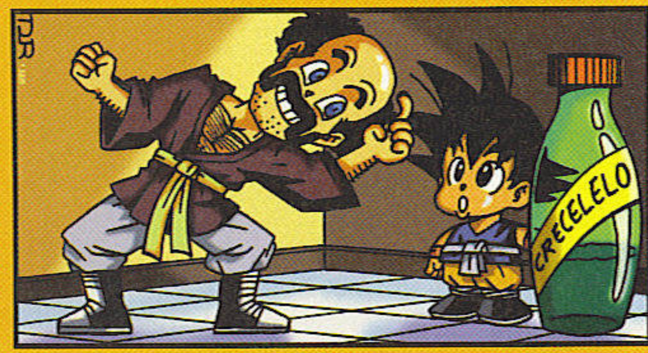
¡¡Buff!! En este primer número de la revista os hemos ofrecido una pequeña guía de introducción para que en futuros números, cuando hablemos de tal o cual colección, sepáis con certeza a cuál nos referimos y de esta manera os facilitemos la labor de clasificación cuando os hagáis con algunas de estas tarjetas.

MANUEL GUERRERO

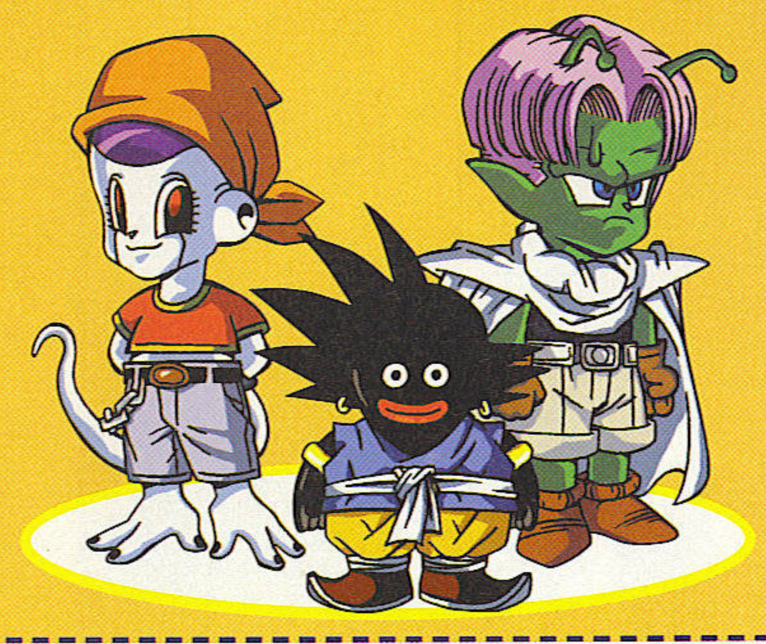
¡¡ PASA GT IEMPOS !!

Gokuh siempre encuentra las siete bolas de dragón...
¿SERÁS TÚ CAPAZ DE ENCONTRAR LAS SIETE DIFERENCIAS ENTRE ESTOS DOS DIBUJOS?

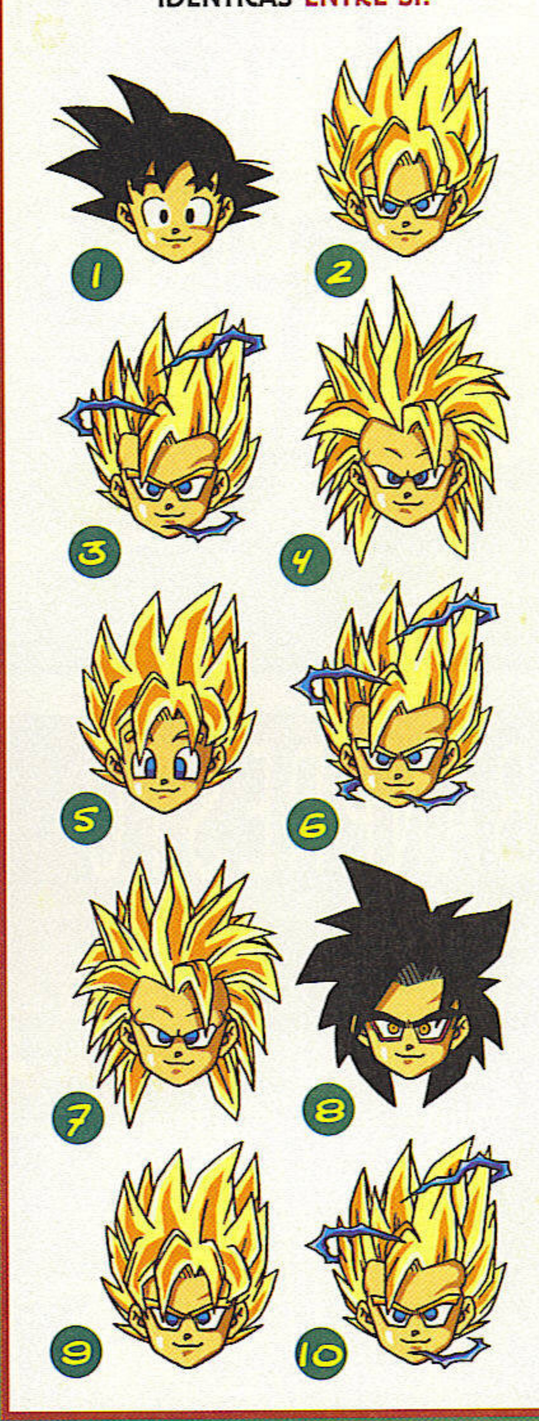




¡La tierra corre peligro y nuestros héroes han tenido que fusionarse para ganar más poder!
¿QUIÉN SE HA FUSIONADO CON QUIÉN?



¡Las transformaciones de Gokuh no acaban nunca! Entre todos estos niveles...
¿ERES CAPAZ DE AVERIGUAR QUÉ DOS CARAS SON LAS ÚNICAS IDÉNTICAS ENTRE SÍ?



SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS
1. La barbilla de Satán. 2. Un pelo de Gokuh. 3. Crecelelo. 4. Los pantalones de Gokuh. 5. Los pantalones de Satán. 6. La bota izquierda de Satán. 7. La baldosa de la esquina inferior derecha.

LAS FUSIONES
- Pan y Freeza
- Goku y Popo
- Trunks y Piccolo

LAS DOS CARAS IDÉNTICAS
- Son la 3 y la 10.



TODA LA NOVEDAD Y ATRASADOS.
COMICS USA. MANGAS JAPONESES.
LIBROS DE ILUSTRACIÓN. CIENCIA FICCIÓN. CAMISETAS.
MERCHANDISING. POSTERS. NOVELAS. VÍDEOS.
MAQUETAS. PINS. REVISTAS. TARJETAS COLECCIONABLES...

SI NO ENCUENTRAS LOS COMICS QUE TE GUSTAN,
ES PORQUE NO QUIERES...

Barcelona
Passeig de Sant Joan, 9 • Tel.: (93) 245 45 26

Barcelona
c/ Rosselló, 237 • Tel./Fax: (93) 237 40 56

Cambrils
Rambla Jaume I, 29 • Tel.: (977) 79 46 77

Castellón
c/ Alloza, 152 • Tel.: (964) 25 68 72

Ferrol
Avda. de la Paz, 39 • Tel.: (981) 32 21 77

Girona
c/ Joan Regla, 6 • Tel.: (972) 22 47 29

Granada
Centro Comercial Neptuno, local 78 • Tel.: (958) 25 83 02

Hospitalet
Isabel la Católica, 32 • Tel.: (93) 338 46 09

Oviedo
c/ Ignacio Álvarez Castelao, 1, local 3 • Tel.: (98) 511 36 25

Palma de Mallorca
c/ Fco. Manuel de los Herreros, 15 • Tel./Fax: (971) 27 72 30

Palma de Mallorca
c/ Fco. Martí Mora, 14 • Tel./Fax: (971) 78 01 21

Pamplona
c/ Sancho el Fuerte, 31 • Tel.: (948) 27 45 07

Sabadell
c/ Sant Antoni, 9 • Tel./Fax: (93) 725 89 61

Vigo
Ronda de Don Bosco, 22 • Tel./Fax: (986) 22 51 65

1.000 EDITIONS

PRESENTA

NOVEDADES
POSTERS 68X98

DRAGON BALL GT
DRAGON BALL Z

EXPOSITOR

INFORMACION SOBRE DISTRIBUCION

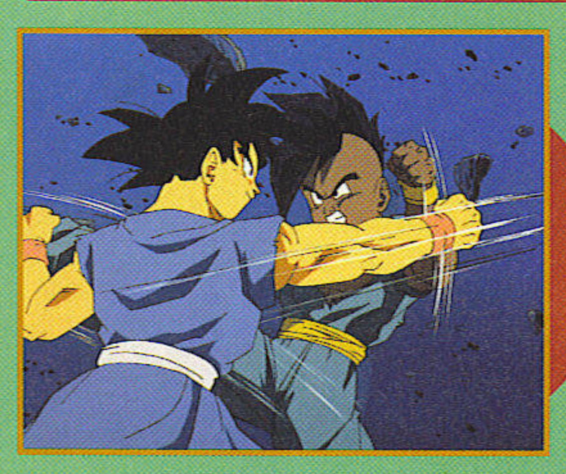
1.000 EDITIONS

Tel. 93 300 31 36
C/ Zamora 45, 1°, 4ª - 08005 BCN

capítulo 1

EL MISTERIO DE LAS BOLAS DE DRAGÓN

(Nazo no Dragon Ball shuggen!! Gokuh wa kodomo ni?!)





Tras derrotar a **Boo** y conocer a **Oob**, **Gokuh** y sus amigos vuelven a vivir en paz. Han pasado varios años y en ese tiempo, **Gokuh** y **Oob** han estado entrenando en el castillo del actual **Dios**, que es el namek **Dende**. El nivel de ambos guerreros es alto y las descargas de energía están destruyendo el castillo, para disgusto de **Dende** y **Mr. Popo**. Sin embargo, ambos atienden amablemente las heridas de **Gokuh** y **Oob** cuando salen agotados del palacio tras el entrenamiento. Pero los verdaderos problemas aún no han comenzado, y es que el antiguo enemigo de **Gokuh**, **Pilaf**, y sus compinches **Shuu** y **Mai**, están a punto de reaparecer tras mucho tiempo fuera de circulación, movidos por su habitual avaricia. Han llegado al palacio montados en unos ridículos robots con ventosas en las extremidades para poder escalar la altísima torre santa. Buscan un fabuloso tesoro desconocido: según explica **Pilaf**, se trata de las **Bolas de Dragón** de la estrella negra, unas bolas creadas por el antiguo **Dios** hace muchísimos años, antes de separarse en dos personalidades (siendo una de ellas **Piccolo**, que al principio era malvado, como recordaréis). Se trata pues de unas bolas desconocidas y muy poderosas.

Tras adentrarse en una de las salas del palacio, las descubren escondidas en una especie de pedestal, cubiertas de polvo ya que llevan allí depositadas cientos de años. Cuando **Pilaf** las reúne, aparece un enorme dragón rojo, mucho más grande y pavoroso que el original. Sin embargo, en el momento crucial aparece **Son Gokuh**, que viene de meterse una comilona. **Pilaf**, al ver a su antiguo enemigo convertido en adulto y dispuesto de nuevo a estropear sus planes, ordena a sus secuaces atacarle. **Gokuh** detiene los misiles lanzados por los robots con pasmosa facilidad, lo que pone tan furioso a **Pilaf** que desea gritando en voz alta que ojalá fuera otra vez niño para poder vencerle. Dicho y hecho, el dragón toma esto como la petición de **Pilaf** y le concede tal deseo: **Gokuh** revierte a su forma de niño, igual a la que tenía cuando comenzó la serie, tras lo cual las bolas se dispersan aparentemente como de costumbre y el cielo vuelve a ser azul. La sorpresa de **Mr. Popo** y **Dende** es morrocotuda, y la desesperación de **Pilaf** y sus secuaces es...

Pilaf encuentra las Bolas de Dragón de la estrella negra, aunque a sus socios la cosa no parece hacerles mucha gracia.

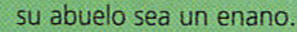


A DESTACAR

- La gama de expresiones de **Pilaf**, **Mai** y **Shuu** es muy divertida, llena de extremos y exageraciones.
- La escena de la cita entre **Pan** y un chico de su clase es de lo más repipi y para partirse de risa. Atención a los piropos y a los rubores de los dos tortolitos.
- El momento en el que **Pan** se enfrenta a los secuestradores y los deja hechos fosfatina es realmente espectacular y con una animación muy conseguida.



El nuevo dragón, mucho más espectacular que los anteriores. *A la derecha:* Son Gokuh, el abuelo más pequeño del mundo.



comprensible, ya que de nuevo **Gokuh** les ha estropeado el plan. **Dende**, preocupado por los efectos de estas misteriosas bolas, entra en contacto telepático con **Kaioh** y le explica lo sucedido. **Kaioh** explica lo que **Pilaf** ya había revelado, pero además dice que las bolas de la estrella negra se dispersan por toda la galaxia, no sólo por toda la Tierra. Además, si no se reúnen en menos de un año, los efectos serán permanentes. A **Gokuh** le da igual, y tras oír esto se marcha volando despreocupadamente.

Lo siguiente que vemos es nada menos que a **Pan**, la nieta de **Son Gokuh**, hija de **Gohan** y **Videl**, que ya está crecidita y en medio de una cita con un chico guapo de su instituto. El chico está bastante coladito por **Pan** y no hace más que decirle piropos. **Pan** ve entonces el cartel de una película y propone ir a verla. Cerca de donde están ellos está teniendo lugar un atraco a un banco y la fortuna quiere que **Gokuh** haya parado cerca para comer de nuevo y que se encuentre allí con **Pan**. Ésta está muy furiosa pues la zona del atraco ha sido acordonada por la policía y se interpone entre ellos dos y el cine. Así que ni corta ni perezosa, se sube a uno de los coches patrulla y, desafiante, amenaza a los secuestradores con darles su merecido si no se entregan. Los bandidos se parten de risa al principio, pero esto dura poco, ya que **Pan** da cuenta de ellos en un tiempo récord. Y todo esto lo hace ignorando la ayuda de **Gokuh**, ya que no lo reconoce y encima le riñe porque aquel no es lugar para un niño. Al final tanta historia sirve para poco: el pobre chico que iba con ella huye despavorido al ver su fuerza.

En este momento hace acto de presencia **Mutenroshi**, que con pinta playera ha ido a visitar la ciudad. Es vergonzoso verle tocar culos a diestro y siniestro aprovechando las aglomeraciones de gente. **Mutenroshi** se encuentra casualmente con la escena del atraco. Es él quien reconoce a **Son Gokuh**, lo que deja a **Pan** con la boca abierta, ya que no es capaz de creerse que su abuelo sea un enano.

En la **Capsule Corporation** reina la sorpresa al ver a **Gokuh** en forma infantil. El llanto de **Chichi**, que ya lleva una buena colección de disgustos por parte de su marido, es comprensible, al igual que el asombro de los demás y la irritación de **Pan**, cuyo abuelo es más criajo que ella. Para acabar de arreglar el día, en medio de la confusión y los llantos, la voz de **Kaioh** vuelve a oírse y no para traer buenas noticias: tras haber investigado sobre las misteriosas bolas de la estrella negra, ha descubierto que si no se reúnen antes de un año, la Tierra se desintegrará para siempre. ■

Luis Alís



Valoración

● Éste es el primer episodio y es lógico que esté cuidado: el encargado de dirigir la animación ha sido **Kazuya Hisada**, uno de los mejores animadores de la **Toei**. El aspecto de la animación es magnífico y los personajes están muy bien dibujados. Por lo demás, estamos ante el episodio habitual de presentación de una nueva serie, por lo que la acción es rápida y aunque los hechos que nos cuentan no son muy emocionantes, hay escenas espectaculares y mucha diversión.

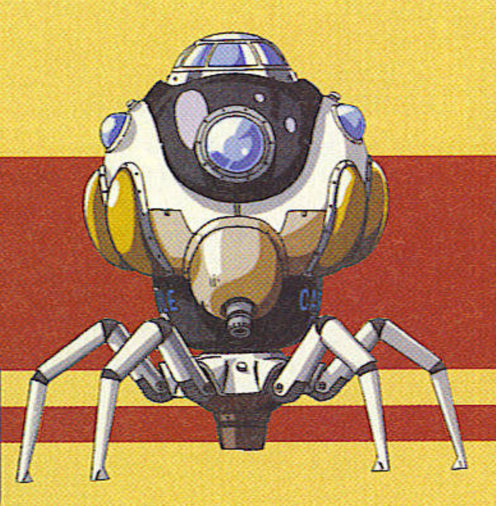
capítulo 2

GOKUH, TRUNKS y PAN VIAJAN AL ESPACIO

(Shuyaku wa watashi!! Pan uchuu ni tobitatsu!!)



Mientras Pan ve su serie de dibujos favorita, Son Goten habla por teléfono con una de sus conquistas .



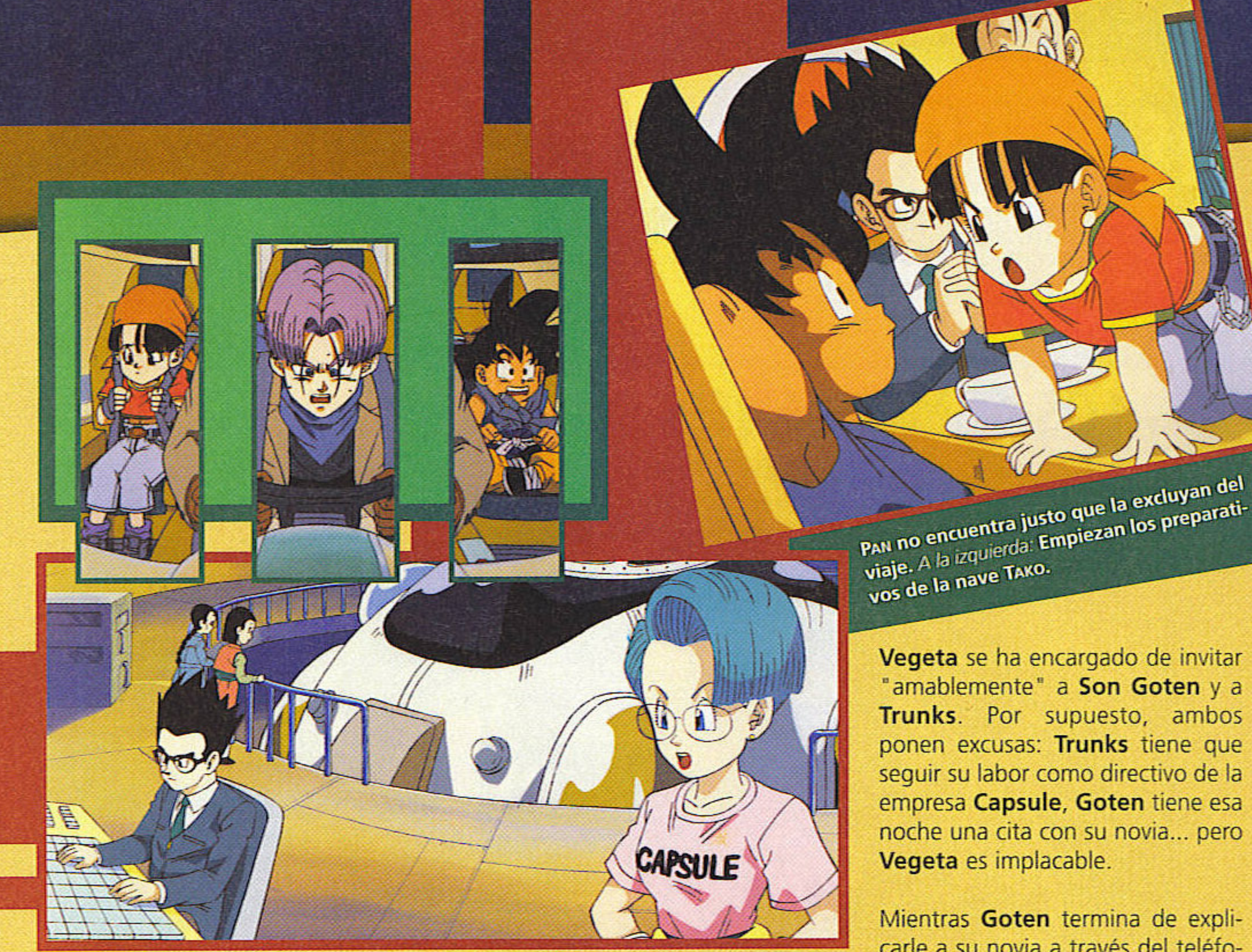
Las noticias transmitidas por **Kaioh** auguran un negro futuro para la Tierra si no se reúnen en menos de un año las siete bolas de la estrella negra que se han dispersado por el espacio. Parece que **Gokuh** entra en razón y sus familiares y amigos le convencen para que vaya a buscarlas, salvando así el planeta. **Gohan**, que no se fía mucho del irresponsable de su padre, y mucho menos con el cuerpo de un niño, decide acompañarle en su viaje. Cuando **Pan** oye a su padre, también quiere apuntarse, pero todos le dicen que es demasiado pequeña, y se pone hecha una furia, especialmente con su abuelo, que es más bajito que ella. Como podremos comprobar en los próximos episodios, a **Pan** le pone de muy mal humor que la traten de niña.

De esta escena pasamos ahora a ver a nuestro querido **Trunks**, que ahora se dedica a dirigir la **Capsule Corporation**. Aparece en la oficina central de la empresa con un elegante traje, y a las chicas que allí trabajan se les cae la baba. **Trunks** no es sólo popular entre las empleadas, sino que los compañeros y todos los jefes de otras empresas quieren ganarse su amistad. A él, sin embargo, el trabajo de ejecutivo no le gusta mucho, y prefiere escaparse volando por la ventana dejando el trabajo por hacer (para desesperación de su secretaria). **Bulma** hace la presentación oficial de la que será la nave con la que se emprenda el viaje al espacio. Se trata de una especie de esfera con muchos tentáculos: "¡Parece un pulpo!", dice **Gokuh** al verla, y al parecer a la nave se le quedará este nombre (**Tako**, el nombre de la nave, significa "pulpo" en japonés). **Gohan**, que es un renombrado científico, se encuentra haciendo los preparativos del navío, cuando **Pan** se le acerca. Quiere probar que es una chica mayor, pero lo cierto es que no hace más que estorbar, por lo que **Gohan** opta por enviarla con su madre. **Videl** está dentro de la nave programando los ordenadores y el piloto automático, y de repente su hija aparece haciendo preguntas y tocando todo. Su reacción es la misma que la de su marido: enviarla con su padre. **Pan** se enfada y, en un momento en el que se



A DESTACAR

- Es muy divertido ver cómo **Trunks** se escaquea del trabajo en la gran compañía escapándose por la ventana cuando la secretaria no mira.
- Cuando **Pan** sufre la rabieta en la nave, se puede ver que esta chica tiene mucho carácter. ¡Normal que espante a los novios!
- La escena en la que unos secuestradores quieren pedir rescate a **Vegeta** por **Gokuh** es la monda por los muchos gags que aparecen: desde lo costoso que resulta sacar a **Gokuh** hasta lo poco que les importa a **Bulma** y **Vegeta** que **Gokuh** esté secuestrado. ¿Será porque saben que es muy fuerte o porque están hartos de él?



Pan no encuentra justo que la excluyan del viaje. *A la izquierda:* Empiezan los preparativos de la nave Tako.

encuentra sola, le atiza un patadón a la nave y uno de los motores queda dañado. Tras disimular el destrozo cambiando un mueble de sitio, la pobre se marcha del edificio enfadadísima. **Gokuh**, aburrido, pretende acompañarla, pero ella no quiere compañía y se larga volando, dejando a **Gokuh** frente a frente con unos secuestradores que pretendían secuestrar a **Pan** para obtener un rescate, y que llevaban vigilando la entrada de la **Capsule** desde el comienzo del episodio. En lugar de **Pan**, se llevan a **Gokuh** pensando que podría ser el nieto de **Bulma**, pero lo cierto es que aquello parece de todo menos un secuestro: hamburguesas, perritos calientes, parque de atracciones... uno se encarga de distraerlo (por supuesto se arruina al pagar todo lo que se ha comido **Gokuh**), mientras que la misión del otro es llamar por teléfono para pedir rescate. Imaginaos la risa que le entra a **Vegeta** cuando llaman los secuestradores.

Mientras, **Pan** se desahoga con los alumnos de artes marciales de su abuelo **Mr. Satan**, y después se toma algo con él en una cafetería. Pese al apoyo de su abuelo, **Pan** está despechada y decide vengarse de los que la tratan como a una niña. Por otro lado, se ha hecho ya tarde y **Gokuh** dice a sus secuestradores que debe volver. El secuestrador telefonista sigue intentando que le hagan caso, pero necesita un teléfono. **Gokuh**, intentando ayudar, sale volando y se aleja dejando a los secuestradores estupefactos, volviendo al rato cargado con una cabina telefónica. Por supuesto, los pobres salen despavoridos. El día de la partida, **Vegeta** se ha encargado de invitar "amablemente" a **Son Goten** y a **Trunks**. Por supuesto, ambos ponen excusas: **Trunks** tiene que seguir su labor como directivo de la empresa **Capsule**, **Goten** tiene esa noche una cita con su novia... pero **Vegeta** es implacable.

Mientras **Goten** termina de explicarle a su novia a través del teléfono móvil que la cita de esa noche va a quedar pospuesta, **Trunks** y **Gokuh** suben a la nave... ¡y allí está **Pan** esperándoles! Y ni corta ni perezosa, antes de que reaccionen, pulsa el botón de despegue dejando a **Goten** en tierra y ejecutando así su venganza. Mientras el "pulpo" se aleja en el cielo, **Bulma** ve cómo cae a sus pies una pieza de la nave, consecuencia del patadón de **Pan**. Aun así, ocurra lo que ocurra, ¡allá van nuestros héroes en busca de aventuras espaciales! ■

Luis Alís

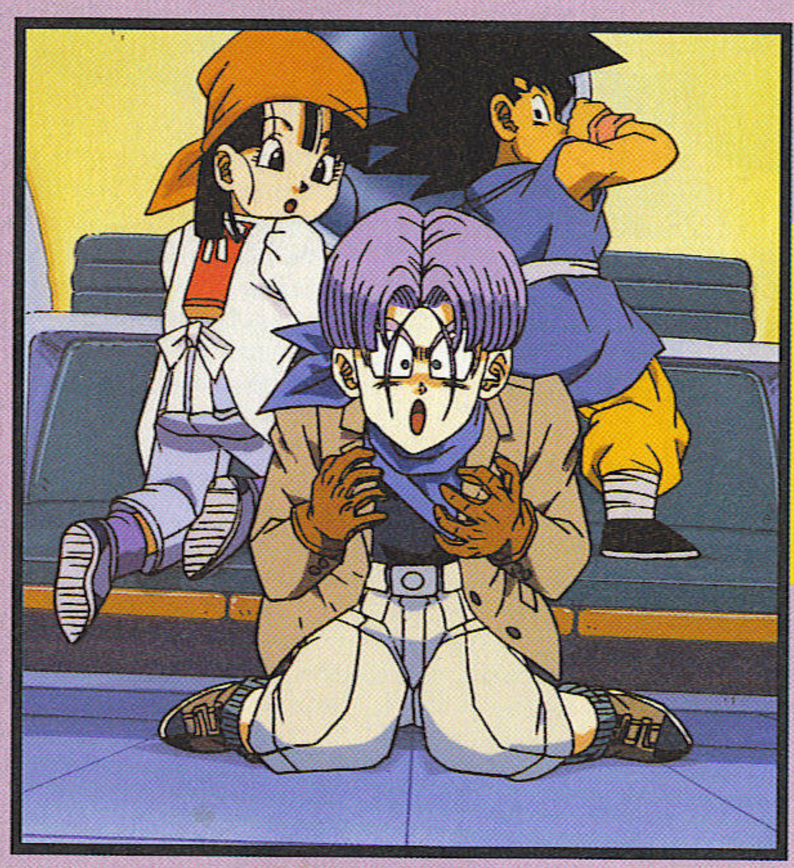
Valoración

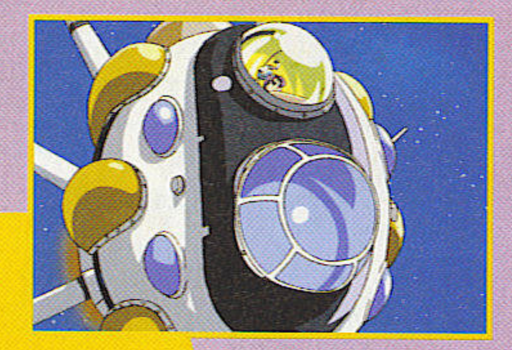
● Es un episodio gráficamente flojito. El director de animación es **Seiko Uchiyama**, un animador mediocre que lleva realizando episodios de **Dragon Ball** desde el comienzo de la serie. Ahora bien, en cuanto a diversión este episodio es la monda, con escenas muy simpáticas. Cabe destacar la primera aparición de **Vegeta** en la serie con su horroroso bigote. ¡Uagh! Menos mal que después la cosa mejora y vuelve a su aspecto habitual.

ENCICLOPEDIA GT
GUÍA DE EPISODIOS



LOS COMERCIANTES DEL PLANETA IMEGGA
(Chou gametsui!! Shounin no wakusei Imegga?!)





Tras el despegue, **Trunks** intenta desesperadamente conseguir que **Pan** le devuelva la llave de control de la nave, pero ella se la mete en el escote para impedírselo. Sabe que **Trunks** tiene intención de dejarla en la Tierra si se la da. Finalmente el viaje se desarrolla con relativa normalidad, aunque **Pan**, al no lograr que **Gokuh** y **Trunks** limpien la nave, los deja empapados. Mientras, en la Tierra ha pasado una semana y **Bulma** descubre al fin qué era lo que cayó de la nave: una importante pieza del motor. En efecto, no acaba de darse cuenta cuando nuestros amigos comienzan a notar unas sacudidas en el fuselaje: por la ventana ven cómo la nave ha perdido uno de los motores, que flota en el espacio. **Trunks** se pone muy nervioso, pero consigue recuperar los mandos del navío y se dispone a hacer un aterrizaje forzoso en el planeta más cercano.

Tras tomar tierra accidentadamente, nuestros amigos entran en la primera ciudad que encuentran. Hay un mercadillo en el que se venden todo tipo de productos y deciden pasar allí la noche e intentar reparar la nave al día siguiente. Acto seguido son arrollados por un grupo de vendedores que les encasquetan un montón de artículos y ropajes inservibles. Al verse rodeado de tantos cachivaches, **Trunks** les dice que lo único que necesitan son piezas para reparar la nave, y la escena se repite pero con muchos aparatos absolutamente inútiles. Inmediatamente les dicen que no se admiten devoluciones y les presentan una astronómica factura.
Trunks paga a tocateja y los tres se largan de allí y entran en un lujoso hotel. Todo parece normal e incluso el recepcionista afirma que ellos no acosan a los turistas. La habitación



A DESTACAR

- Divierte ver las reacciones de **Trunks** ante los problemas, en especial cuando ve que un motor de la nave se ha desprendido y flota por el espacio a sus anchas.
- Las escenas en las que se nos muestra la codicia de los imegganos son escalofriantes; ¡imaginaos, un contador para usar la ducha!
- La situación en la que viven los imeggas nos bajo la opresión de **Don Kear**, que puede verse cuando la casa de la familia humilde es embargada en un visto y no visto por sus tiránicos robots.



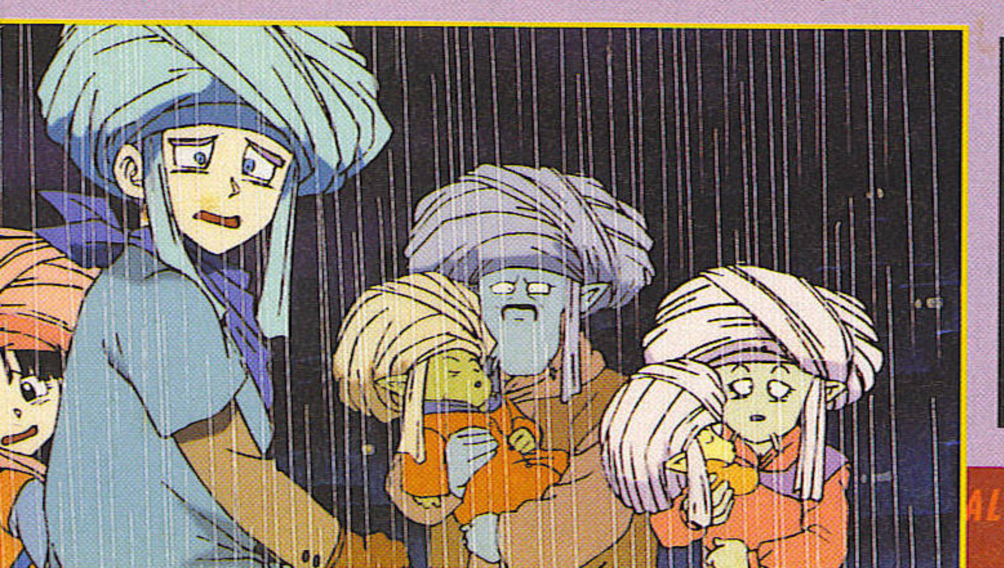
es una pasada, pero poco a poco se dan cuenta de que todo está trucado y todos los servicios de la habitación tienen un contador... El agua de la ducha que toma **Pan** no se detiene y el contador avanza, como el de la televisión que está viendo **Trunks**, la cama cobra por dormir, etc. Hasta la nevera, que había sido el primer objetivo de **Gokuh**, no para de expulsar comida y de aumentar la cuenta. Aterrados, huyen de allí, ya que el presupuesto se les dispara.

Una vez en la calle, bajo la lluvia, y disfrazados de imegganos para pasar desapercibidos, **Pan** no para de quejarse y culpa de todo al abuelo **Gokuh**, hasta de haber roto la nave o de que llueva. En la agitación, alguien se apoya en una pared que resulta ser de cartón y se encuentran con una humilde familia que vive en una chabola. Éstos les acogen amablemente y explican que Imegga está dominado por el tirano **Don Kear**, un tipo desagradable al que **Trunks** ya había visto por televisión en el hotel, y que es propietario de todo. **Don Kear** alquila todo a los ciudadanos, que sólo poseen sus cuerpos y a sus hijos, y a los desgraciados que no pueden pagar les deja sin nada. Justo entonces aparecen los robots de **Don Kear**, que exigen a la familia el pago del alquiler mensual. Al no poder pagar, los robots desmantelan la casa dejando a la familia y a nuestros amigos en la calle. **Gokuh** quiere enfrentarse al tirano pero los imegganos le dicen resignados que es inútil cualquier resistencia y que el ejército de **Don Kear** sofoca cualquier acto de rebelión.

Al día siguiente, **Gokuh**, **Trunks** y **Pan** se encuentran en las afueras de la ciudad dirigiéndose al lugar donde se estrelló la nave. **Pan** sugiere que quizá en Imegga haya una bola de dragón, y para comprobarlo, **Trunks** saca el radar. De pronto, se oye un ruido que asusta a Trunks, que deja caer el radar. Un pequeño robot, hambriento de energía, aparece de bajo tierra y se zampa el radar ante las caras de asombro de nuestros héroes. No acaban aquí las desgracias, y es que cuando consiguen atrapar al robot, ven cómo los sicarios de **Don Kear** se llevan requisada su nave sin más contemplaciones. ■

Giru y Trunks tienen puntos de vista muy diferentes sobre el uso que hay que darle al radar dragón.

Luis Alís



Valoración

● El episodio es correcto y la labor del director de animación **Yuuji Koda** le da un aspecto vistoso, especialmente en escenas como el mercado de Imegga o el lujoso hotel. Ejemplifica muy bien el nuevo rumbo de la serie, que da más importancia a la aventura que a la acción. Tiene momentos y detalles muy divertidos, y si no fijaos en **Gokuh** mientras la nave hace el aterrizaje forzoso, por ejemplo.

ENCICLOPEDIA

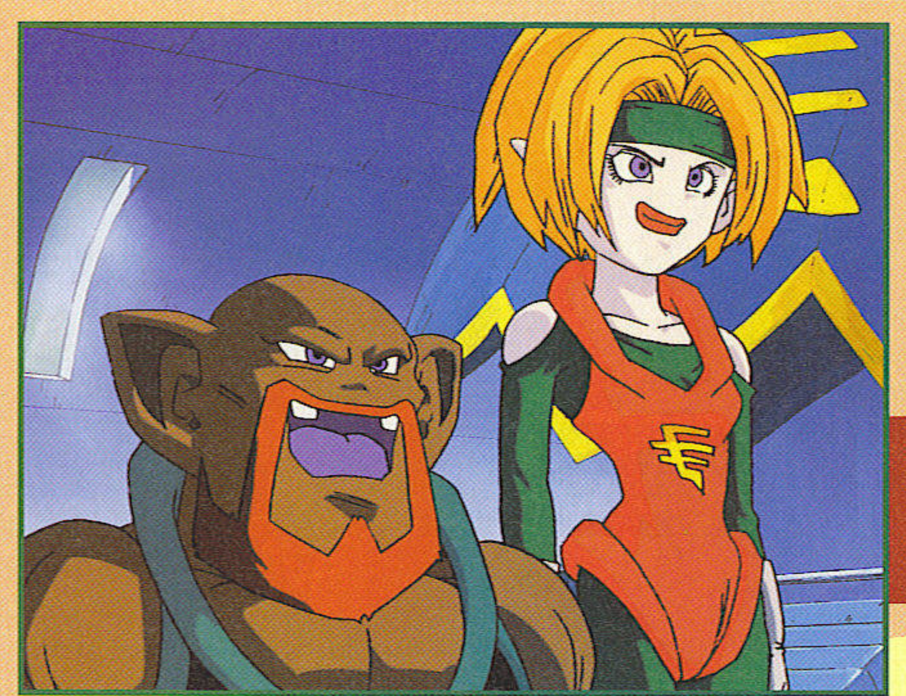


GUÍA DE EPISODIOS

capítulo 4

LOS CRIMINALES MÁS BUSCADOS

(Uontedo!! Gokuh ga shimeitehai?!)

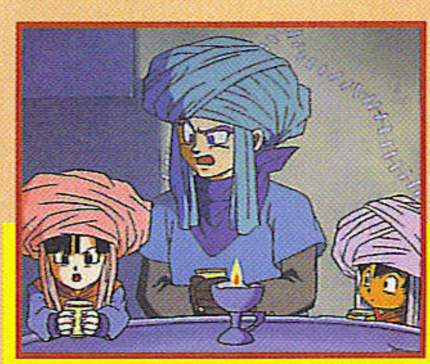




Nuevos enemigos para nuestros protagonistas. ***A la izquierda*****: Sera y Geeru.** ***Arriba*****: El misterioso Redic.**

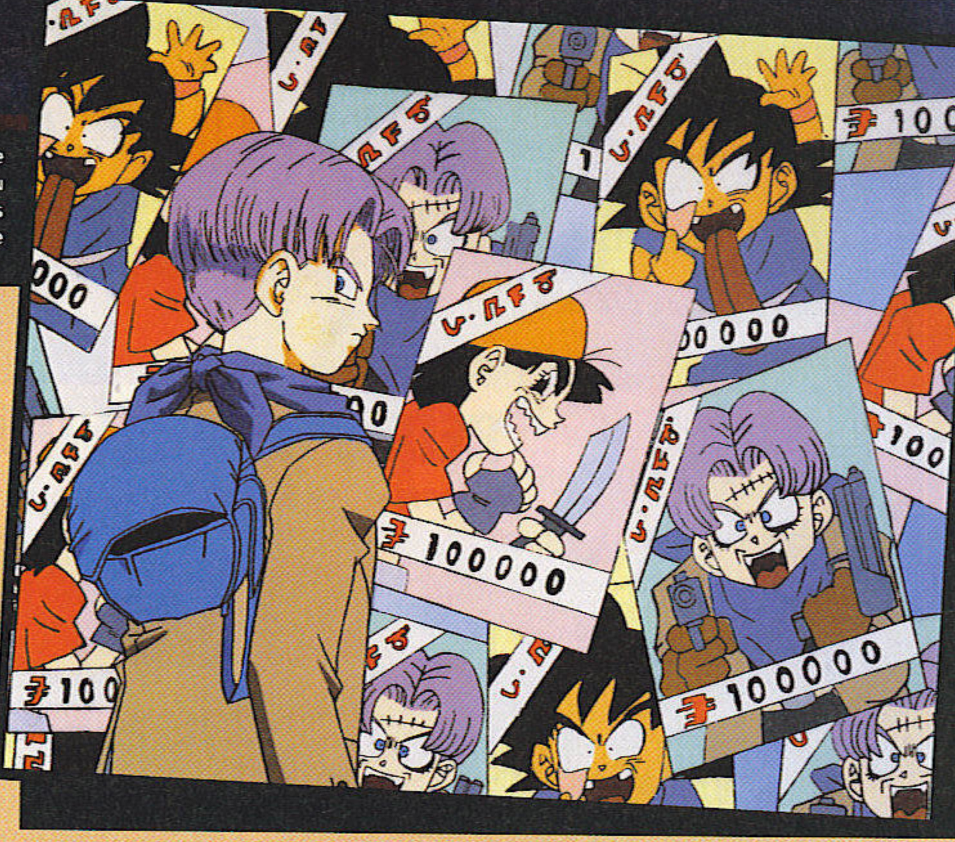
El robot que acaba de zamparse el radar ha fastidiado a nuestros amigos: ahora ya no hay medio de localizar las bolas, así que **Pan** decide llevarlo consigo para más tarde desmontarlo. Lo mete a la fuerza en su mochila y se la entrega a **Trunks**. Acto seguido se preparan para perseguir a los esbirros de **Don Kear** que se llevan su nave, y como están bastante lejos, tras discutir la forma de alcanzarles se suben todos a un cerro y muy solemnes, confían en **Son Gokuh** y en su capacidad de traslado instantáneo. **Gokuh** capta el espíritu de los que se llevan la nave, pero la teleportación no funciona: aparecen flotando en el aire y se pegan batacazos de aúpa una y otra vez. Según especula **Trunks**, el cambio a niño sufrido por **Gokuh** le impide controlar correctamente sus técnicas. Así que deben ir a pie.

Mientras, en el palacio de **Don Kear**, éste degusta un postre de campeonato. Sus esbirros **Sera** y **Geeru** informan que la nave detectada ha sido recuperada y que están investigándola. El líder de Imegga sólo se preocupa de qué beneficio puede sacar. **Gokuh** y los demás han trazado un plan para recuperar su nave, y se acercan por la noche al palacio del tirano. Esquivando los guardias y los focos, llegan a donde la guardan. Ésta está a punto de ser llevada al desguace. **Gokuh** sugiere hacerles frente, pero **Pan** dice que no hay necesidad de usar la violencia: de hecho, el plan es llevarse la nave en el cambio de guardia con el menor ruido posible. Pero la cosa se complica, ya que un guardia estampa sin darse cuenta una lata de refres-



A DESTACAR

- El estilo patoso pero efectivo del trío a la hora de planear el rescate de su nave es un espectáculo digno de ver.
- La soberana paliza que dan a los soldados de **Don Kear** para recuperar la nave está realmente bien animada.
- El momento en que descubren los hilarantes carteles de "se busca" y cada uno reacciona de una forma es muy gracioso y muestra muy bien su personalidad.



No, no es la habitación de ningún otaku de DRAGON BALL GT: son los carteles de busca y captura de nuestros amigos.

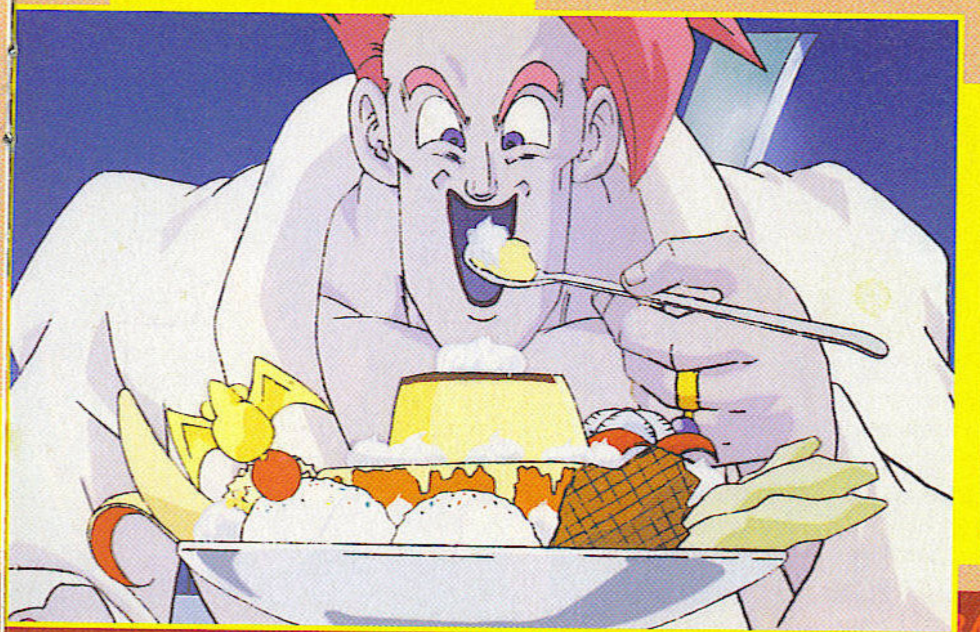
co vacía en la cara de **Pan**, que se pone a berrear de dolor. **Trunks** le tapa la boca y el peligro pasa momentáneamente... hasta que un cascote de escombros viene a darle en la cabeza y se cae de espaldas aplastando al robot que lleva en la mochila, lo que organiza todo un recital de pitidos electrónicos.

Al fin, son descubiertos por los soldados, que abren fuego contra ellos, pero son despachados rápidamente. En medio del combate, **Pan** se introduce en la cabina de mando de un hovercraft en el que transportan la nave espacial y lo pone en marcha. **Trunks** y **Gokuh** suben también y pretenden salir de la ciudad para llevarse a **Tako**. Empiezan a perseguirse por las calles, y al girar una esquina, **Geeru** y **Sera** les lanzan un rayo de energía. **Gokuh** lo rechaza con un *Kame-hame-ha*, pero éste es repelido por un nuevo y misterioso enemigo que reconoce a **Gokuh** como miembro de la raza de los saiyans. Finalmente escapan por los pelos y se llevan la nave a las afueras. Evidentemente, **Don Kear** está que trina por la torpeza de sus secuaces y por los desperfectos causados a su ciudad. Al día siguiente, cuando **Gokuh**, **Trunks** y **Pan** se dirigen al mercadillo dispuestos a comprar las piezas para reparar su nave, el terror reina entre los imegganos, que cierran puertas y ventanas. Entonces descubren el plan de **Don Kear**, que ha puesto carteles de "Se busca" por toda la ciudad con dibujos de nuestros amigos con pinta de criminales. **Pan** se enfada mucho porque el dibujo no le hace justicia, mientras que **Gokuh** se divierte imitando su póster. En ese momento se oyen sirenas y huyen entre los edificios. En un primer momento les dan esquinazo y consiguen llegar a un lugar fuera de peligro. Justo entonces, el robot comienza a emitir pitidos: necesita energía. **Gokuh** también tiene hambre, y **Pan** comienza a regañarle por irresponsable. Sin avisar, suena un rugido que proviene de su propio estómago: ninguno de nuestros héroes ha comido nada en dos días.

De pronto, **Trunks** tiene un mal presentimiento. Dicho y hecho, empiezan a llegar cada vez más y más coches patrulla que les persiguen, y de un transporte especial salen **Sera** y **Geeru**, dispuestos a encontrarlos. Los focos comienzan a escudriñar la ciudad en busca de nuestros amigos, que se esconden tras unos carteles gigantes que reproducen sus caras.

LUIS ALÍS

DON KEAR, un villano sin ningún poder pero con una buena caja fuerte.



Valoración

El insuperable nivel de animación es la principal característica de este episodio dirigido por **Kishi Kanno**. No sólo eso, sino que algunas de las mejores escenas de acción de toda la serie pueden verse aquí. Además, está repleto de detalles simpáticos y momentos cargados de humor, como los batacazos que se pegan nuestros amigos al intentar teletransportarse. Humor, acción e incluso algo de misterio hacen de éste un episodio redondo y uno de los mejores hasta el momento.

ENCICLOPEDIA

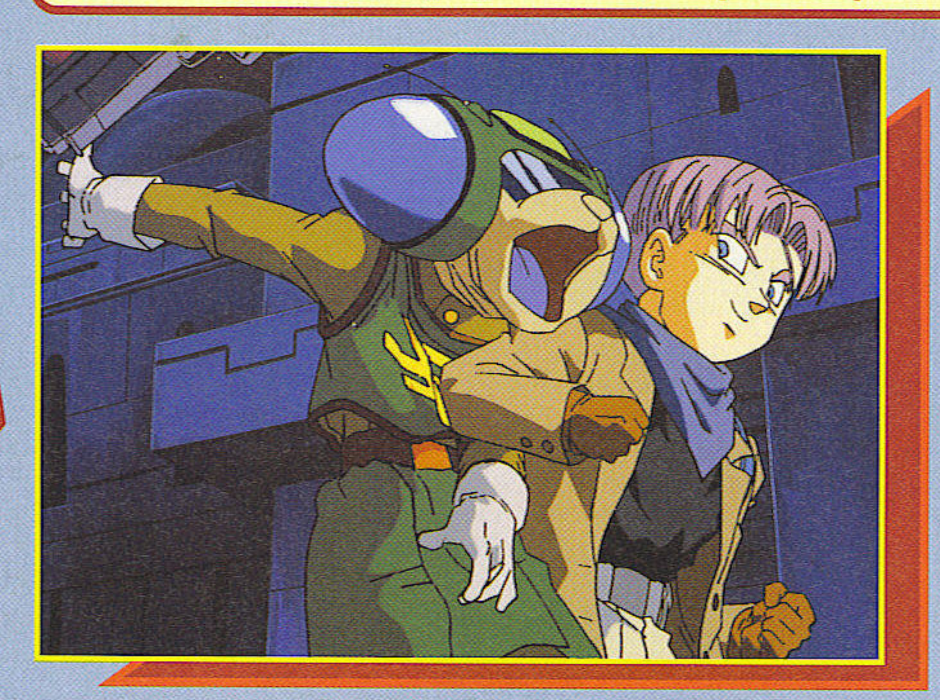


GUÍA DE EPISODIOS

capítulo 5

REDIC, UN TIPO DURO

(Tsuyoi yatsu mikke!! Youjimbou Rejikku)



Mientras huyen de los soldados, la puerta de una casa se abre y la dueña se encuentra a nuestros amigos. Ante su cara de pánico, el inocentón de **Gokuh** se pone a explicarle que aunque la ciudad esté llena de carteles que los identifican como criminales, en realidad son buenos chicos. De pronto, la mujer empieza a berrear atrayendo a los policías y **Trunks** tiene que llevarse a **Gokuh** para cerrarle la boca.

Mientras huyen por encima de los edificios, un techo cede y caen dentro de una casa donde habita una humilde pareja de ancianos. La anciana se apiada de ellos, les felicita por enfrentarse a **Don Kear** y les invita a que coman algo a pesar de las quejas de su esposo. Al oír la historia de nuestros amigos, les explica que ellos también llegaron al planeta hace mucho tiempo en una nave, pero el tirano y su guardaespaldas **Redic** han prohibido la posesión de naves en Imegga. Según dice, de no ser así, todos huirían de la tiranía que ha impuesto a la población. Cuando explica que la cena que han tomado (una triste sopa con algún que otro tropezón) era la única comida que tenían, **Pan** se indigna y se levanta decidida a terminar con el régimen opresor a toda costa.

Dicho y hecho, **Gokuh** y **Trunks** la secundan y trazan un plan para derrocar al tirano. Para empezar, se entregan a sus perseguidores, que los detienen muertos de miedo. Los secuaces de **Don Kear** informan de que los criminales han sido detenidos y éste pide que los lleven a su castillo, que es lo que nuestros héroes querían. Una vez allí, se deshacen de sus captores y van directamente al salón donde está el tirano, pero **Don Kear** tiene un as en la manga, y cuando **Pan** se lanza hacia él para derrotarle, pulsa un botón, activan-

A DESTACAR

- Es muy divertida la escena en la que **Gokuh** pisotea a **Geeru** dejándolo tumbado.
- La lucha entre **Gokuh** y **Redic** está muy bien realizada y nos muestra la primera transformación en super saiyan de la serie.
- La escena en la que nuestros amigos entregan a los imegganos una monstruosa caja fuerte con millones de contratos de alquiler es impagable.



Redic, el primer villano de peso de la serie, no es rival para un super saiyan como Son Gokuh.

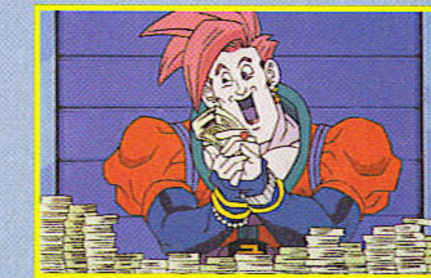


do un campo de fuerza que la paraliza. Una gran cantidad de armas aparecen y abren fuego. Este ataque no tiene ningún efecto sobre ellos, y en ese momento llega **Redic** que, oculto bajo su misteriosa capucha, está dispuesto a enfrentarse a **Gokuh** y **Trunks**, pero no bajo órdenes de su amo (al que desprecia) sino como reto personal.

Trunks intenta atacar al guerrero pero **Redic** le vence sin ningún esfuerzo. **Gokuh** le pide que cuide de **Pan**, para que él pueda enfrentarse con el matón de **Don Kear**. **Gokuh** y **Redic** se enzarzan en una vertiginosa pelea. Primero van atravesando los diversos niveles del palacio hacia arriba, y acaban luchando por encima de él. **Redic** tiene la asombrosa habilidad de producir armas cortantes por medio de unos dispositivos que tiene en los hombros, y generando dos grandes espadas, ataca a **Gokuh** con ellas, pero nuestro querido saiyan las rompe en pedazos. **Redic** crea entonces una lanza con la que consigue derribar a **Gokuh**, que se transforma en super saiyan ante los sorprendidos ojos de **Redic**, y empieza a propinarle un golpe tras otro. Poco a poco va venciendo su defensa y, con un potente *Kame-hame-ha*, consigue incrustarlo en los escombros del palacio. Al ver que **Gokuh** no lo remata, **Redic** se levanta de entre los cascotes, desconcertado por la benevolencia de su contrincante, y tras decirle a **Gokuh** con una sonrisa que la próxima vez ganará, se marcha.

Don Kear es obligado a entregar a los imegganos todos los contratos para que los destruyan y nuestros amigos deciden partir. En ese momento descubren que el robot ha asimilado las capacidades del radar y que hace las mismas funciones. Rápidamente detectan una bola y parten hacia el espacio en busca de más aventuras. ■

Luis Alís



Valoración

● Muy correcto episodio en el que destaca la calidad de su animación, dirigida por **Shingo Ishikawa**, y el desenlace de la saga de Imegga. Con final feliz, como no podía ser de otra forma, y con interesantes escenas de acción tanto en el palacio de **Don Kear** como en el combate entre **Gokuh** y **Redic**.

POWER

PISTA: 78 DURACIÓN: 4:19

ESTÉREO GT

LA MÚSICA DE DRAGON BALL



En Dragon Ball GT la música tiene una gran importancia. En este caso, lo que podemos encontrar no es ningún CD con la banda sonora, ni siquiera con canciones, únicamente tendremos a nuestra disposición cinco CD singles (CD's de 6 cm): Uno con la canción de *opening tema* ("canción de obertura") y cuatro con los distintos *ending tema* ("canción de cierre"). En este primer número de nuestra/vuestra revista veremos el single del *opening* y el single del primer *ending*. ¡Vamos con ellos!

Por Manuel Guerrero



Casa Discográfica: B Gram Records
Referencia: JBDJ 1015
Duración: 17' 06"
Temas: 4

FIELD OF VIEW

DAN DAN KOKORO HI KARETEKU

"Paso a paso mi corazón se acerca a ti"

Ésta es la canción que todos y todas habéis escuchado ya un montón de veces al ver los episodios de **GT**. ¡Seguro que ya os sabéis el estribillo de memoria! Tenéis que saber que esta canción no es solamente el *opening* de **DBGT**, también hace de *ending* de la última película de **Dragon Ball** realizada en Japón y que lleva por título *"Dragon Ball Saikyo e no michi"* y que traducido sería "Dragon Ball, el camino hacia lo más importante". Esta última película no es más que un "remake" del principio de la serie en la cual nos vuelven a contar la misma historia de cómo **Bulma** conoce a **Son Gokuh**... ¡pero esta vez realizada con una tecnología muy avanzada utilizando secuencias hechas por ordenador! Volviendo al *opening*, el grupo encargado de componer la canción ha sido **"Field of View"**, que además incluye en el CD una canción de su propia discografía titulada *"Dear Old Days"*. Si tenéis la oportunidad de haceros con este *single* os llevaréis una grata sorpresa, ya que incluye la versión íntegra de la canción. Por lo visto, varias estrofas de la canción fueron suprimidas para la adaptación televisiva. ■

DEEN

HITORI JANAI

"No estás solo"

Éste que tenéis aquí es el primer *ending* de **DBGT** que se emitirá hasta el episodio número 26. El grupo encargado de realizar la canción ha sido **Deen**. El compositor tanto de la canción como de la música ha sido el vocalista del grupo, **Shuichi Ikemori**. Al igual que ocurre con el *opening*, la segunda canción de este *single* corresponde a la discografía del grupo **Deen**, y también os la recomendamos porque está igual de bien. Si podéis haceros con el single tampoco lo dudéis ni un momento, esta vez vosotros mismos podéis juzgar escuchando las canciones que vienen en los episodios de **GT**, y que por suerte para todos las han dejado en versión original. ■



Casa Discográfica: Zain Records
Referencia: ZADL 1053
Duración: 10' 44"
Temas: 3

MERCHANDISING DRAGON BALL GT

¡ATENCIÓN!
EXIGE SÓLO PRODUCTOS OFICIALES

Licenciado Autorizado

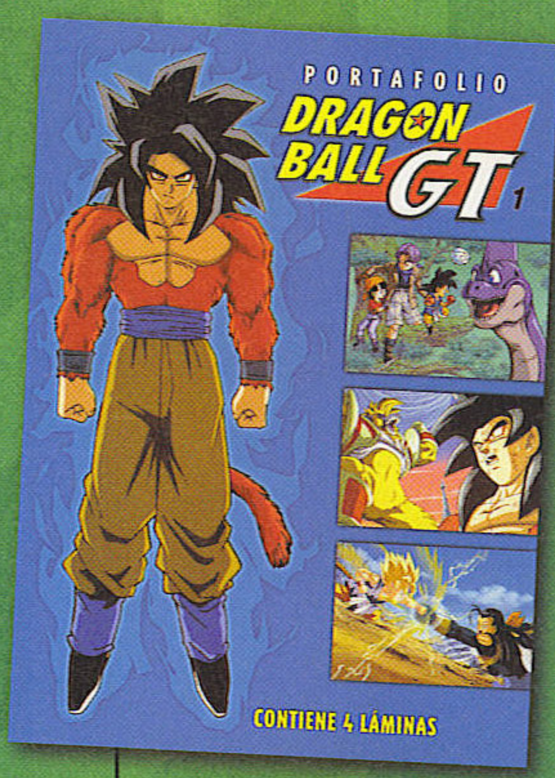
NORMA Editorial





MAXI-POSTERS 1 y 2

¡Los pósters más grandes que existen! Nada menos que 58x140 cm. para adornar la puerta de tu habitación con los personajes de GT.



PORTAFOLIO-1

Una auténtica carpeta de lujo que contiene 4 alucinantes láminas de 30x42 cm. con las mejores imágenes de la serie.

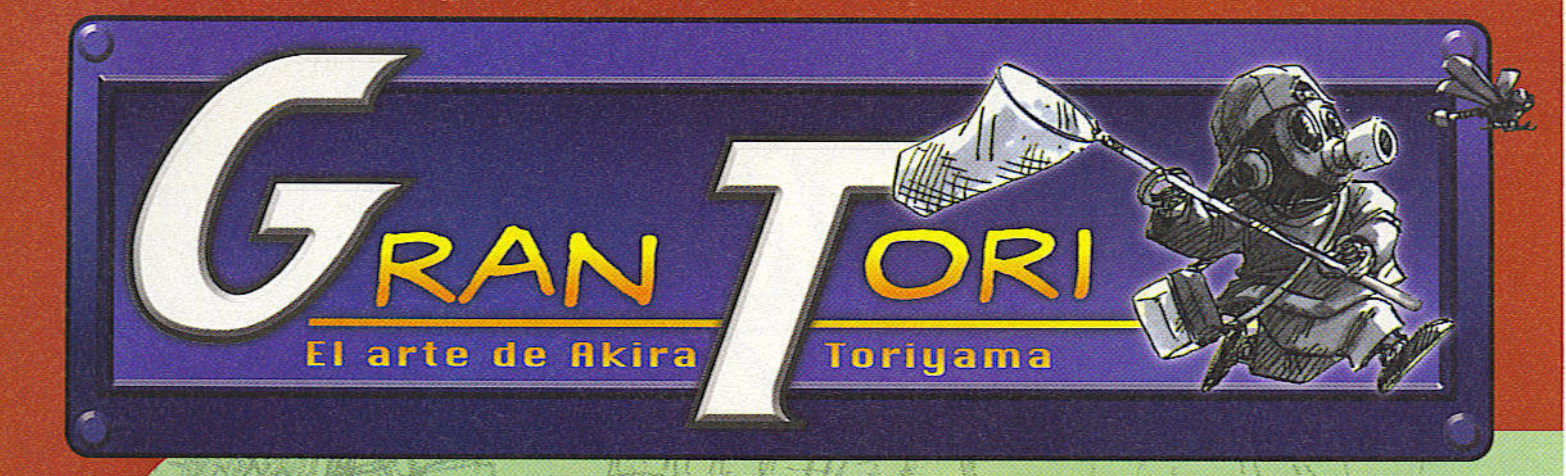
DRAGON BALL GT
AGENDA 1999

AGENDA 1999

Organiza el día a día de la forma más divertida con esta agenda de bolsillo a todo color ilustrada con imágenes de GT.

No te pierdas los próximos productos de merchandising de **NORMA Editorial**

- **OTAKU PACK** (A la venta el 25 de enero de 1999)
- **JUEGO DE ROL** (A la venta el 25 de marzo de 1999)



LOS COMIENZOS (1ª parte)



Akira Toriyama es conocido, sobre todo, por su **Dragon Ball**. Algunos fans también lo relacionan con **Dr. Slump**, cuyas aventuras han sido emitidas por algunos canales autonómicos, pero hay un **Toriyama** oculto que es un auténtico genio creando historias cortas. Va publicándolas aquí y allí, y es uno de los mejores hallazgos desde el paté de atún.

Nuestro autor favorito nació en Aichi, Japón (obvio), en 1955. Desde pequeñito lo suyo era el diseño, así que estudió diseño industrial y se licenció en 1974. Tras trabajar tres años en una empresa del sector decidió dejar su trabajo y probar suerte en un concurso de manga que vio en un anuncio. Su historia de samurais no quedó ni seleccionada, pero eso le motivó tanto que se puso a dibujar como un loco para que se arrepintieran de no haberlo elegido (un motivo como cualquier otro).

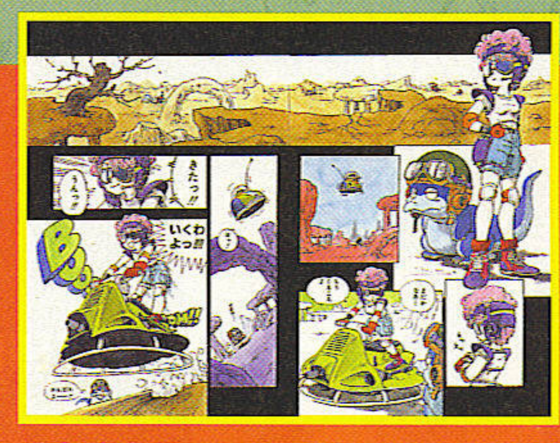
Su cabezonería y empeño llamó la atención de un editor de **Shueisha**, **Torishima**, que le animó a seguir intentándolo después de que su segundo manga, una parodia de **Star Wars**, quedara finalista en otra convocatoria.

Un año más tarde, en el **Shonen Jump nº 52**, debutaría con **Wonder Island**, una especie de precedente de **Dr. Slump**. La acción se sitúa en una isla poblada con los más variopintos personajes, como un **Tarzán** con gafas de sol (una mezcla entre el Tarzán y el barbero de la Villa del Pingüino), a la que, por causas de la vida (y de la guerra), llega un escuadrón militar japonés... formado por un único soldado medio calvo y con pico. El aguerrido militar está preparado para emboscadas, combate cuerpo a cuerpo, estrategias militares y asaltos suicidas, pero la peculiar personalidad de los habitantes de la isla le sobrepasa y después de hacerse pasar por cría de pterodáctilo y de servir de conejillo de indias a una bruja acaba convertido en gallina... algo no muy agradable.

En vista de la buena acogida un año después se publicó la secuela, **Wonder Island II**, que empieza como una historia de policías y ladrones y







A la izquierda: **Wonder Island y Tomato**
Arriba: **Pink**




cambia radicalmente cuando el protagonista (llamémosle **Wonder Island Man**) nace de un huevo. Sí, yo tampoco lo entiendo, pero el caso es que el tío aparece en las páginas y siembra el caos entre el cuerpo de policía... y **King Ghidora** (sí, hombre, ese dragón tan mono de tres cabezas enemigo de **Godzilla**).

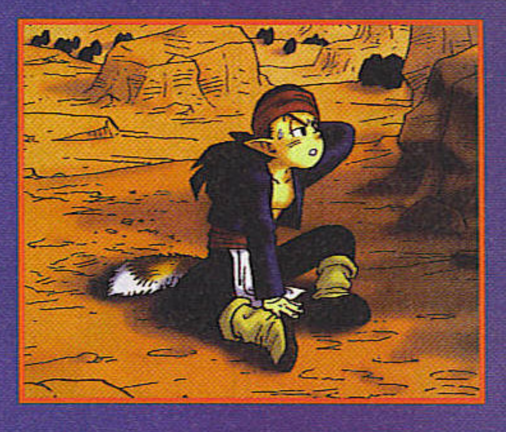
En marzo de 1979 **Tori** vuelve a la carga con otra isla, en este caso la **Highlight**, donde el dolor de muelas de **Kanta**, el tragaldabas oficial, causa más de un problema a los variopintos habitantes del lugar, que acaban de los nervios con su dolorido protagonista. Y os preguntaréis, ¿es que no hay ningún personaje de **Toriyama** normal? Pues no, y los que hay acaban degenerando...

En julio del mismo año se publica **Una chica detective, Tomato**, en la que el nuevo fichaje del departamento de policía es **Tomato Rojo**, una chica de lo más desastroso que captura a un buscado delincuente con un curioso método (no os lo explico porque no me vais a creer). Como curiosidad, el compañero de **Tomato** se llama **Slump**... aunque es bastante más jovencito y menos pervertido que su homónimo.

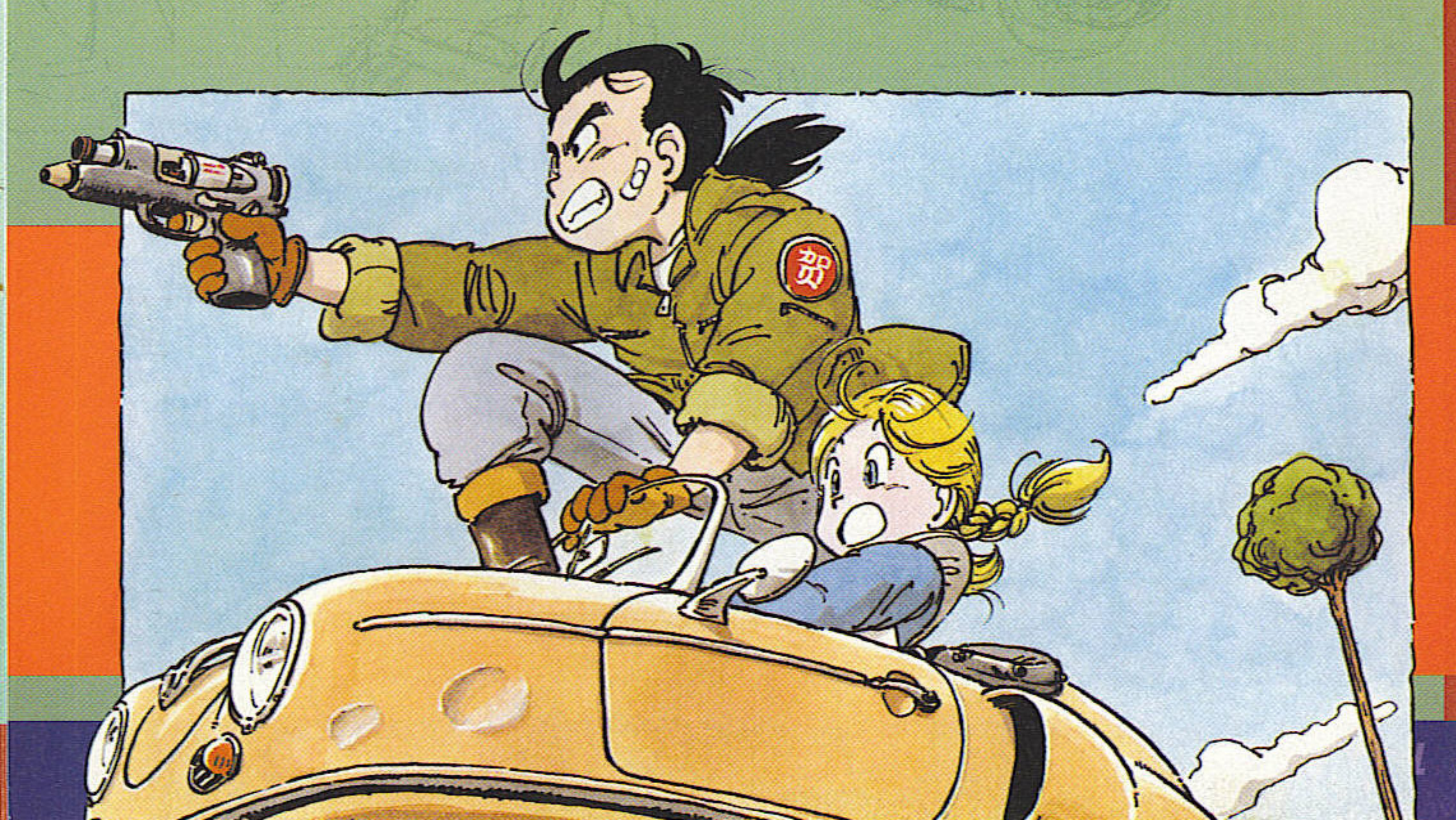
Tras estos "ensayos", en enero de 1980 **Toriyama** comienza la serie que le daría su enorme fama en el archipiélago japonés. Nos referimos, naturalmente, a **Dr. Slump**. Si bien es cierto que **Dragon Ball** le ha hecho muy famoso, no es menos cierto que las aventuras de **Arale** y compañía ya son todo un clásico en Japón y todo un ejemplo de humor desquiciado. Por si no os suena, la trama de **Dr. Slump** es sencilla: el profesor **Senbei Norimaki** es algo así como un profesor genial y crea un robot de apariencia totalmente humana. Le llama **Arale** y decide hacerla pasar por su hermana pequeña. La personalidad del robot ya era bastante rara de por sí, pero combinada con la del resto de habitantes de la Villa del Pingüino se convierte en algo letal. Grandes dosis de humor, monstruos y homenajes a mansalva forman este genial manga que fue recopilado en 18 tomos.

Armando Vila

K A J I K A



En el número 32 de la revista **Shonen Jump** se empezó a publicar el nuevo manga de **Akira Toriyama**. En vista de que sus últimos proyectos no han funcionado demasiado bien (como **Cowa!**), **Tori** se ha decidido por el tema que sabe que gusta: las aventuras. El protagonista es **Kajika**, un chico sobre el que pesa una maldición. Era un auténtico gamberro y encima un poquito sádico, y el alma de un zorro al que mató a pedradas le maldijo. Lo convirtió en medio zorro, y sólo podrá volver a su apariencia original cuando salve 1000 almas. Para que no se escaquee, **Gigi**, el alma del zorro, le acompaña a todas partes para controlar que cumpla su misión. Cuando está a punto de acabar tropieza con **Haya**, una chica que ha robado un huevo de dragón, un objeto muy valioso, y **Kajika** la salva de sus perseguidores. Sin comerlo ni beberlo se encuentra a cargo del huevo y perseguido por unos malos muy malos que desean la sangre del dragón para ser los más fuertes...



VIDEOCLUB GT

VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran Castillo de Pilaf

Director: Yoshihiro Ueda.
Guión: Hiroshi Toda.
Fecha de estreno en Japón: 24 de febrero de 1993
Duración: 45 min.

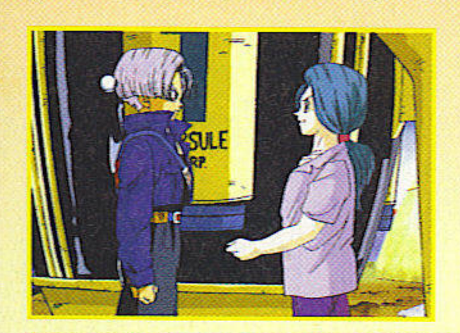
UN FUTURO DIFERENTE: GOHAN Y TRUNKS

SETSUBOE NO HANKO! CHOSENSHI GOHAN TO TRUNKS

Nuevos personajes... Futuros alternativos... Diferentes versiones de la misma historia... Las películas de DRAGON BALL son todo un mundo en sí mismas. Si no te conformas con la serie, adelante: bienvenido al VIDEOCLUB GT.

Por regla general las películas y especiales de **DRAGON BALL**, creados al margen de la serie, suelen tener un planteamiento muy parecido, y se basan en incluir a algún nuevo adversario, como **Broly** o **Coola**, para crear aventuras paralelas a la acción principal. Pues bien, este especial de TV es diferente, no sólo porque los protagonistas son personajes ya conocidos como **Son Gohan**, **Trunks** y los androides, sino porque además de que **Son Gokuh** no es el protagonista, es bastante dramática y muy alejada del resto de animés derivados de la serie.

La saga de los androides del **Doctor Gero** comenzó con la llegada de **Trunks**, el futuro hijo de **Bulma** y **Vegeta**, que les advirtió del peligro en el que se encontraba la Tierra. Gracias a una medicina que trajo del futuro, le salvó la vida a **Gokuh** y ayudó a los guerreros en su lucha contra los androides.





Éste es el segundo especial televisivo de la saga de **Gokuh** y compañía, y en él nos cuentan los primeros años de vida de **Trunks**, del **Trunks** que viajó al pasado para intentar cambiar el futuro de su planeta. Esto es lo que hubiera pasado si **Bulma** no hubiera logrado construir la máquina del tiempo. **Gokuh** muere a causa de una enfermedad incurable del corazón y los androides **A-17** y **A-18** acaban, uno a uno, con los saiyans, que sin **Gokuh** no pueden hacerles frente. El único superviviente es **Son Gohan**, que poco puede hacer solo ante el enemigo. Pasan los años, **Trunks** ya tiene 13, y los androides pasan su tiempo aterrorizando a las pocas ciudades que quedan y destruyéndolo todo según su capricho. **Trunks** lleva en sus venas sangre de

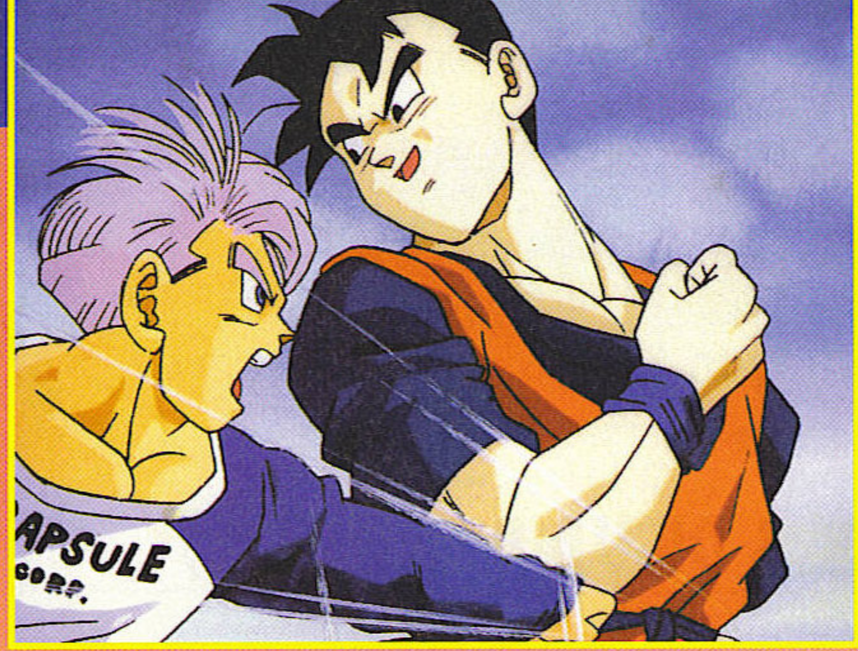


CURIOSIDADES

- Así, a bote pronto, lo más curioso de este animé es que es clavadito a una historia de **LA PATRULLA X** (el famoso cómic americano de **Marvel**), donde también nos contaban un futuro alternativo de lo más cruel. Y por si os queda alguna duda, la **Bulma** que aparece en este especial es igualita a **Kitty Pryde**, una de las protagonistas de dicho cómic. Todo un homenaje.

- Hay otras curiosidades, como una escena en la que, antes de un ataque de los androides, vemos un globito de **Son Gokuh** de lo más comercial...

D.B.S.P.



super saiyan y **Son Gohan** decide entrenarlo para despertar su potencial, convertirlo en super saiyan y tener así alguna posibilidad contra los androides.
En uno de los enfrentamientos de **Son Gohan** con los androides **Trunks** desobedece la orden de quedarse al margen e intenta ayudar a su maestro, pero no llega a la altura de sus enemigos y **Gohan** arriesga su vida para salvarlo de una muerte segura.

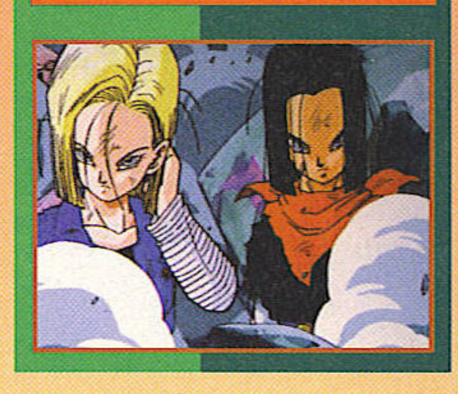
Este último combate le deja lisiado; ha perdido un brazo, pero sigue entrenando a **Trunks** sin descanso para que, si él muere, quede otro super saiyan para ocupar su lugar. Los androides están en plena actividad, y **Gohan** vuelve a enfrentarse a ellos con menos éxito que la vez anterior: no puede resistir sus ataques y muere en el campo de batalla. Cuando **Trunks** encuentra el cadáver su poder innato despierta y la rabia y el dolor le transforman en super saiyan. Ahora, con pleno uso de sus poderes, **Trunks** se entrena cada vez más y se enfrenta a los androides armado con su espada, pero son muy superiores a él y vuelven a derrotarlo. El único modo de vencerlos es viajar al pasado y salvarle la vida a **Son Gokuh**. Viajando en la máquina del tiempo de su madre, **Trunks** emprende su camino hacia el pasado para intentar encontrar un modo de pacificar su mundo junto al mejor guerrero de todos los tiempos.

Es, sin duda, el especial de TV con el guión más trabajado de la serie. No sólo por las diferentes líneas temporales y la mezcla de pasado y futuro, sino porque, en general, es una película dura y cruel, como el mundo que les toca vivir a **Trunks** y **Gohan**. No hay personajes cómicos, ni luchas interminables, y sin duda es uno de los mejores modos de entender a uno de los personajes más carismáticos de **DRAGON BALL**.

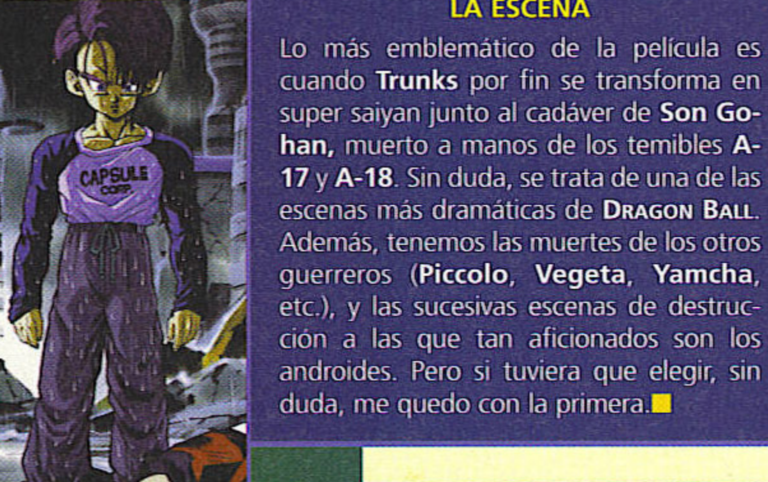
ANNABEL ESPADA

NUEVOS PERSONAJES

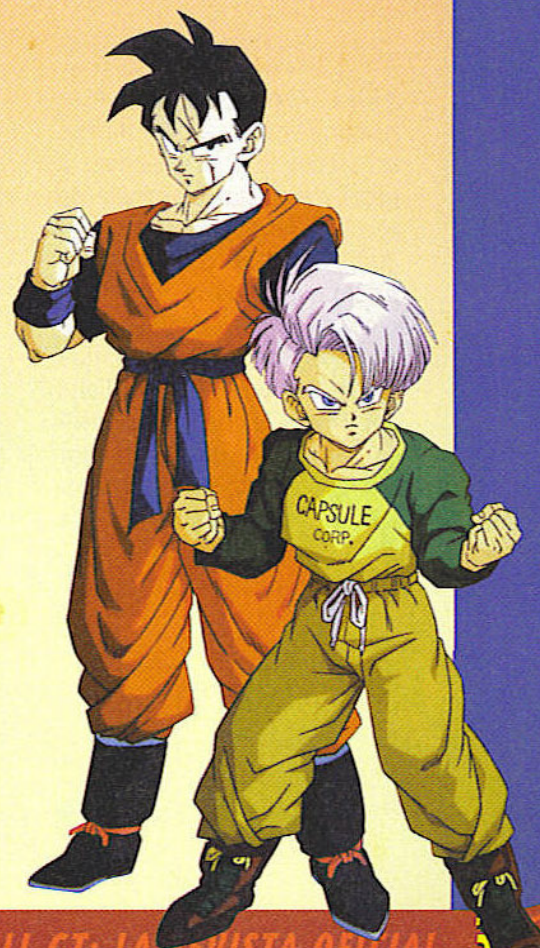
La verdad es que nuevos personajes, lo que se dice nuevos, no hay ninguno, pero hay que señalar varias diferencias. El **Gohan** de este especial no se parece en nada al de **DRAGON BALL GT**, por ejemplo, es mucho más maduro y amargado. **Trunks**, a los 13 años, poco tiene que ver con su gamberrete otro yo del final de **DRAGON BALL Z**, y lo mismo pasa con los androides. **A-17** y **A-18** son menos poderosos, y lo más importante, menos humanos; en la serie regular aún tenían algún que otro sentimiento, pero en este especial son fríos y despiadados.



LA ESCENA



Lo más emblemático de la película es cuando **Trunks** por fin se transforma en super saiyan junto al cadáver de **Son Gohan,** muerto a manos de los temibles **A-17** y **A-18**. Sin duda, se trata de una de las escenas más dramáticas de **DRAGON BALL**. Además, tenemos las muertes de los otros guerreros (**Piccolo**, **Vegeta**, **Yamcha**, etc.), y las sucesivas escenas de destrucción a las que tan aficionados son los androides. Pero si tuviera que elegir, sin duda, me quedo con la primera.



Tinta China

Taller de dibujo de Dragon Ball

HOY: APRENDE A DIBUJAR CARAS (1)

Crear una gran variedad de personajes para un solo cómic es un trabajo que pocas veces es valorado por los lectores. **Akira Toriyama** ideó un montón de ellos para su serie. Y no le bastó con inventar una infinidad de caracteres, sino que muchos de ellos han evolucionado y madurado.

Una de las características más peculiares de los personajes que dibuja **Akira Toriyama** es la combinación del humor y la potencia física. Si nos fijamos en las caras de algunos personajes, en este caso los protagonistas, hay mucha variedad de personalidades y edades.

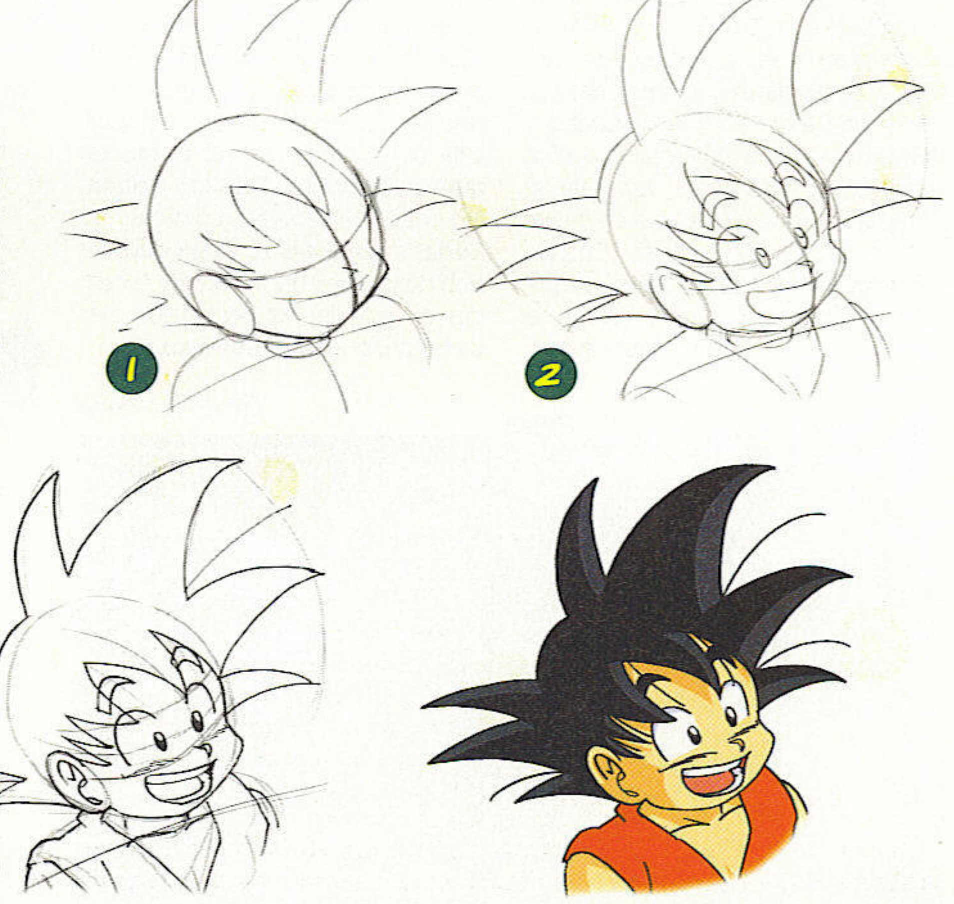
Para empezar a dibujar estos personajes, nos acostumbraremos siempre a trabajar con volúmenes base (formas esféricas, alargadas, tubos...), todos ellos unidos por ejes. Para las caras, dibujaremos esferas subdivididas en dos ejes perpendiculares según el ángulo en que esté: el de la línea horizontal de los ojos y la línea vertical que pasa entre los ojos, la nariz y la barbilla.

El resto son elementos secundarios y propios de cada personaje, la forma de los ojos, el pelo, la forma de la cara según la edad, la expresión más propia, etc.

Núria Peris

SON GOKUH PEQUEÑO

Akira Toriyama creó este personaje a base de formas achatadas y redondeadas, a pesar de ser un personaje de acción. Quizás por eso consiguió llamar tanto la atención. Además de poseer unos ojos grandes, tenía un "despeinado" muy particular. Hay que fijarse en que **Gokuh** tiene una frente ancha, característica habitual de los niños, por eso la línea de los ojos acostumbra a caer más cerca de la nariz.





SON GOKUH ADULTO

Al crecer, **Gokuh** perdió el encanto infantil para tener facciones más angulosas, tal y como le gusta a **Toriyama** dibujar a sus personajes adultos. La línea de los ojos está más centrada y tiene más barbilla. La forma oval base de la que hablábamos al principio no es tan achatada. Otro cambio que observamos es la proporción del cuello respecto la cabeza: es mucho más ancho.

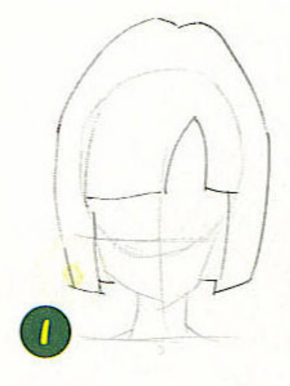






SON GOKUH SUPER SAIYAN

Aquí **Gokuh** es un superguerrero y como tal muestra una expresión más agresiva. Aparte de lucir un nuevo peinado, la cara tiene las mismas proporciones que cuando está normal.









BULMA

Esta **Bulma** de aquí es bastante mayorcita. ¿Cómo podemos saberlo? Su cara se modifica un poco, ahora es más alargada que al principio de la serie, aunque lo importante para identificarla es el peinado y el modelito de turno.

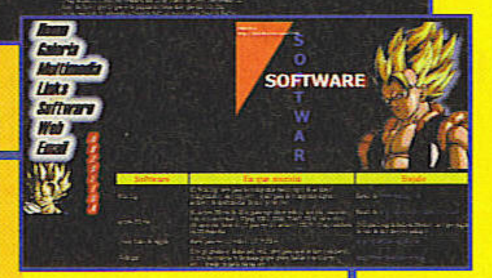
welcome to...

www.giru.gt

Los múltiples viajes de **Gokuh** a través del mundo en busca de las bolas de dragón no han sido precisamente cosa fácil. La verdad es que las ha pasado de todos los colores, pero eso no es nada comparado con cómo las pasan los jóvenes internautas cuando deciden buscar algo de información dentro de la red de redes (y más si además de jóvenes son inexpertos). Buscadores, directorios, motores de rastreo... toda herramienta es poca. Ni con un radar de la **Capsule Corp** se nos haría el trabajo más llevadero. Pero tranquilos, nosotros haremos el trabajo sucio. Olvidaos ya de los links incorrectos, los "Error 404. Not Found" y los paseos de horas por los buscadores. A partir de ahora, directos al grano, que es de lo que se trata.

Este mes, para empezar de una forma un poco tranquila, comentaremos tan sólo direcciones en castellano. Luego ya iremos aumentando el nivel de dificultad y ampliaremos los idiomas...





Dragon Ball Z Ultra
http://dbzultra.tierranet.com/dbzultra.htm
Ésta es una de las páginas más vistosas y completas sobre DRAGON BALL. Contiene varios vídeos, ficheros de música y dibujos, separados en secciones sobre DRAGON BALL y DRAGON BALL GT. Además, también podrás bajarte de la página los programas necesarios para ver, oír y utilizar todo lo que encuentres en ella.

Carlo's Dragon Ball Z Music
http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/5334/Musica.htm
Una recopilación de ficheros de música en Mp3 y Mp2 de bastante calidad. La página no es un Rembrandt, pero su contenido es suculento.





Kakaroto's Homepage
http://members.xoom.com/ZGT/
Una explosión de material sobre DRAGON BALL. No sólo tiene imágenes, vídeos y sonido, sino que además contiene varios juegos para emuladores de consola, para que los "pruebes".





Final Flash
http://final.tierranet.com/
La técnica letal de **Vegeta** da nombre a una página que nos dejó impresionados tal como si nos hubiéramos atragantado un *Final Flash* en cuarta fase de transformación de **Vegeta**. Calidad hasta por las costuras. No pierdes el tiempo en esta página, lo ganas.

Dragon Ball World
http://personal.redestb.es/ansan/
Para terminar, hacemos mención de una página muy simpática elaborada por Virginia, una chica de 14 años de Santa Coloma de Gramanet (Barcelona). Es una buena muestra de lo que un fan de DRAGON BALL, con tiempo y paciencia, puede hacer si se lo propone. ■



Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:
norma@norma-ed.es
No os colguéis mucho de la línea, buscaros un buen lector de páginas off-line y así podréis disfrutar de las ventajas de Internet sin gastar demasiado en teléfono. ■

IVÁN LLAMAS



SÓLO PODRÁS JUGAR
AL MEJOR JUEGO DEL AÑO
CON UNA NINTENDO 64.
SÓLO, CON UNA NINTENDO 64.



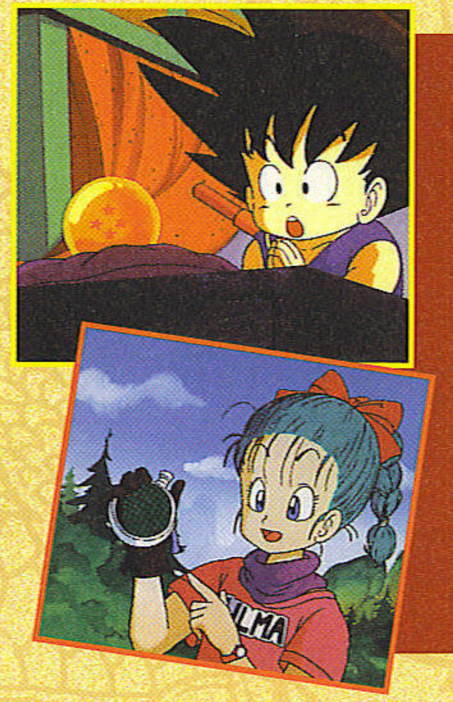
www.nintendo.es



EN BUSCA DE LAS SIETE BOLAS DE DRAGÓN

Capítulos 1 a 23 • Tomos de manga 1 y 2

Todo empieza cuando **Bulma**, una chica de 16 años, emprende un arriesgado viaje para encontrar las **Dragon Ball**, siete esferas legendarias que, reunidas, convocan a un dragón capaz de conceder cualquier deseo. **Bulma** es un genio de la electrónica y ha creado un radar capaz de detectarlas. En su búsqueda tropieza con **Son Gokuh**, un crío con una fuerza descomunal, cola de mono y la bola de cuatro estrellas. **Bulma** decide adoptarlo como guardaespaldas: así logra protección... y la bola. Su relación es de lo más tormentosa, pero la ayuda de **Son Gokuh** es inapreciable. Al poco, el chico encuentra una pobre tortuga que se había perdido y se ofrece a llevarla hasta el mar. El bicho, agradecido, va a buscar a su amo para que les haga un regalo. El dueño resulta ser **Mutenroshi**, un vejete pervertido que se prenda de **Bulma** y que lleva una **Dragon Ball** colgada del cuello. Ante la insistencia de **Bulma**, le pide a cambio que le deje ver sus braguitas, pero se lleva una sorpresa, ya que **Gokuh** le había quitado la ropa interior mientras dormía.





Tras esto, entrega la bola a la chica y a **Gokuh** una nube **Kinton**, a la que sólo pueden subir los puros de corazón. O sea, que ni **Bulma** ni **Mutenroshi** pueden usarla...

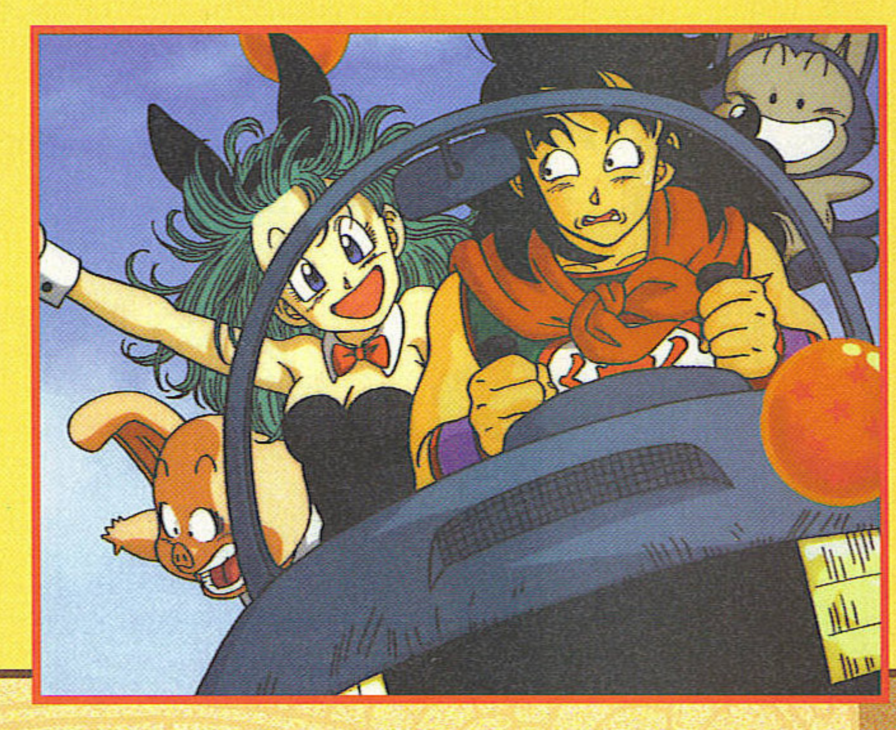
Poco después, **Gokuh** libera a un pueblecito del demonio **Woolong**, que resulta ser un cerdo con poder de transformación, y lo lleva con ellos ya que **Bulma** piensa que puede resultarles muy útil. Tras esto, se internan en el desierto en busca de la siguiente bola. Lo que ellos no saben es que esa ruta está dominada por **Yamcha** y **Pooal**, dos salteadores que deciden robarles sus objetos de valor. Atacan a **Son Gokuh** y **Woolong** cuando **Bulma** está dormida, pero **Gokuh** está demasiado cansado y hambriento para luchar contra **Yamcha**, un magnífico luchador pero muy tímido, tanto que a la vista de una chica pierde los papeles. Eso es lo que le pasa cuando en mitad de la pelea **Bulma** despierta. Se miran a los ojos, **Yamcha** enrojece y se cae redondo al suelo. Después de eso, huye pero no se rinde. Para ello **Pooal**, con la misma habilidad de **Woolong**, usa su poder de transformación y los droga a todos para que **Yamcha** pueda robar las bolas de dragón (ya que desea que le curen de su timidez con las chicas). Las cosas no le salen precisamente bien y, sin pensarselo dos veces se dedica a seguirlos de lejos.

La siguiente bola se encuentran en poder de **Gyumaoh**, un gigante que resulta que era amigo del difunto abuelo de **Gokuh** y discípulo de **Mutenroshi**. Es más, ha enviado a su hija **Chichi** en busca de su maestro para apagar el fuego de su montaña, así que **Gokuh** se pone en camino y la recoge. Llegan a la casa de **Kame Sennin** para que les preste su abanico de hojas de palmera (el único capaz de apagar el incendio). Vuelven a la montaña y **Mutenroshi** intenta apagar el fuego con el abanico. En vista de que no funciona, prueba con la técnica secreta de su escuela, el *Kame-hame-ha*. Apaga el fuego, pero también destroza la montaña y el castillo. Encuentran la bola y **Gokuh**, que es observador, reproduce el *Kame-hame...* contra su coche, inutilizándolo. **Gyumaoh** les presta el suyo y continúan el viaje seguidos muy de cerca por **Yamcha** y **Pooal**.

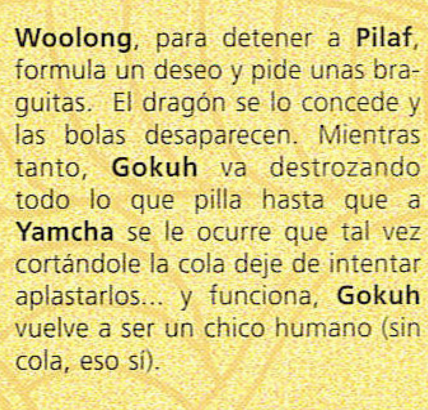
Durante un episodio se deja de lado la búsqueda de las bolas cuando deben enfrentarse a la temible banda de **Toninjinka**, que convierte a **Bulma** en una zanahoria. Tras una paliza de **Gokuh** y gracias a la ayuda de **Yamcha**, **Bulma** recupera su aspecto y prosiguen su viaje. Van hacia la última bola, pero su coche es atacado y les roban la mochila. Usando el truco de "pasaba por aquí", **Yamcha** se ofrece para llevarles, pero lo que no sabe es que se dirigen a la guarida de **Pilaf**, un enano de piel azul que ha ido poniendo trabas en su camino para conseguir las **Dragon Ball**.

Entran en su castillo y tras varias pruebas al estilo **Indiana Jones** acaban encerrados en una sala. **Pilaf** los gasea y roba la última bola que faltaba, la de **Gokuh**. **Pilaf** los encierra en una sala con techo de cristal para que mueran de calor e intenta invocar al dragón **Shenron** para que le conceda su deseo. Mientras tanto, nuestros amigos desesperan hasta que **Gokuh** les habla del hombre-lobo, que se convierte en monstruo cuando mira la luna llena. Dicho y hecho, **Son Gokuh** se transforma en **Ohzaru** y destroza la prisión.





Arriba: **Todo el mundo se quedó con la boca abierta ante la primera transformación de Son Gokuh.** *Abajo:* **A pesar de los peligros vividos la aventura tuvo un final feliz.**

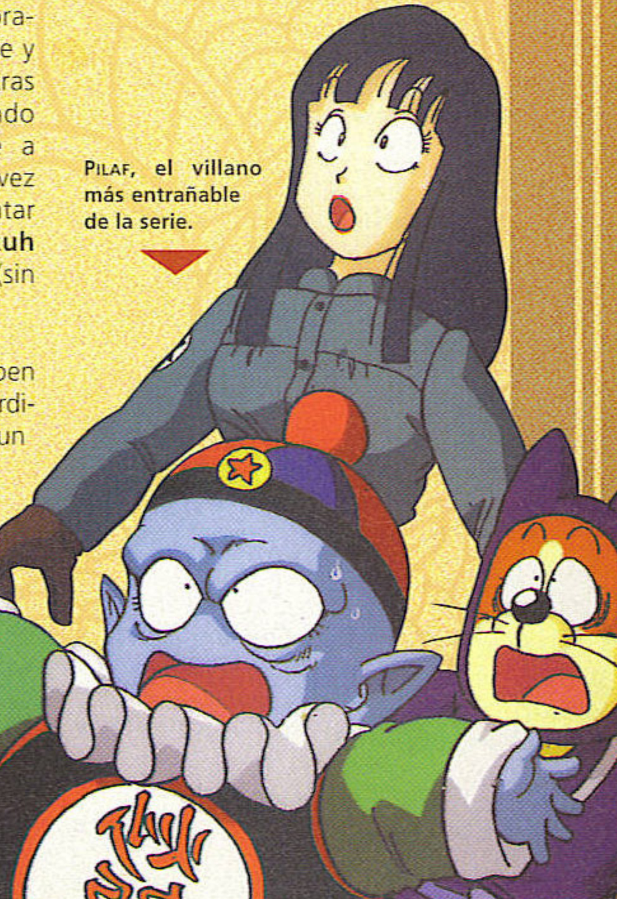


Woolong, para detener a **Pilaf**, formula un deseo y pide unas braguitas. El dragón se lo concede y las bolas desaparecen. Mientras tanto, **Gokuh** va destrozando todo lo que pilla hasta que a **Yamcha** se le ocurre que tal vez cortándole la cola deje de intentar aplastarlos... y funciona, **Gokuh** vuelve a ser un chico humano (sin cola, eso sí).

Ahora **Bulma** y **Yamcha** deben consolarse juntos porque han perdido su oportunidad de conseguir un deseo. Deciden volver todos juntos a la ciudad, a casa de **Bulma**, menos **Son Gokuh**, que decide aprovechar la oferta de **Mutenroshi** y ser su alumno. ■

Annabel Espada

Pilaf, el villano más entrañable de la serie.



mundo DRAGON BALL

LA GUÍA TEMÁTICA

Si algo tienen en común las diferentes entregas de DRAGON BALL, aparte de los combates a escala épica o que **Mutenroshi** no pierda su gusto por las chicas guapas, es que se desarrollan en un mundo totalmente coherente y creíble. Partiendo de los aspectos más pequeños, como las famosas **cápsulas Hoi Poi**, hasta llegar a toda la serie de planetas creados durante la saga, el trabajo desarrollado por el equipo de **Toriyama** muestra que, detrás de lo que vemos en la pantalla, hay un esfuerzo continuado para intentar que no quede ningún detalle al azar. En esta sección intentaremos repasar lo más representativo de éste marco donde se desenvuelven las aventuras de **Son Gokuh** y compañía, y empezaremos nada más y nada menos que por el hogar de nuestros amigos: La Tierra. Bienvenidos a **Mundo Dragon Ball**.

PEDRO VALLESPÍN

HOY: UN PASEO POR LA TIERRA

1. EL MONTE PAOZ

En este lugar **Gokuh**, recién nacido, cayó del espacio con su nave y se crió a manos de su abuelo **Son Gohan**. Al cabo de varios años, y después de casarse en este plácido monte, **Gokuh** fundó lo que es ahora su hogar y el de su familia: **Chichi**, **Son Gohan**, **Son Goten**, Pan... Situada en medio de las montañas, la pequeña casa de su abuelo queda ridícula comparada con su estado actual. Es un lugar idóneo para vivir tranquilamente sin preocupaciones, sólo tiene el inconveniente de que para los pequeños es algo peligroso, y **Son Gohan** lo comprobó en sus propias carnes. En este monte fue donde empezó toda la historia.

2. CIUDAD DEL OESTE

Una de las grandes metrópolis del mundo, por no decir la más grande. Situada en la costa oeste del continente es una de las ciudades más ricas gracias a la empresa **Capsule Corporation** (compañía de **Bulma** y su familia), que tiene su sede principal en esta ciudad. **Bulma** y **Vegeta** tienen su "nido de amor" en esta ciudad. La región donde estaba situada era la primera que **Piccolo** iba a aniquilar en su afán de destrucción planetaria y es un punto de encuentro para todos nuestros héroes.

3. KAME HOUSE

Uno de los lugares más entrañables de todo este mundo. Vivienda durante años y años del maestro **Kame Sennin** y de su inseparable tortuga **Umigame**. Es uno de los lugares más visitados por todos los protagonistas, y siempre ha sido un refugio para huir de los peligros. Esta casa se a trasladado a diferentes lugares y no siempre ha estado en esta isla tan diminuta. Fue el lugar donde se encontraron por primera vez esos dos amigos inseparables: **Gokuh** y **Klilyn**.

4. ISLA DE LA PAPAYA

Esta isla, aunque es pequeña, es una de las más visitadas por todos. Su secreto reside en el evento que se realiza cada cuatro años: no es otro que el Gran Torneo de las Artes Marciales, donde los mayores luchadores del planeta se enfrentan entre si para dilucidar cual es el mejor. La vida de esta isla se reduce casi en toda su totalidad al torneo, porque al ser una isla pequeña no tiene mucho atractivo turístico que digamos.

5. TORRE DE KARIN

La torre sagrada. Cuenta la leyenda que si consigues trepar a lo alto encontrarás el agua sagrada y serás más fuerte. Eso sí, sólo puedes subir por tus propios medios. Mucha gente lo ha intentado con aviones y otros artilugios, pero siempre han tenido misteriosas averías. Al final de la torre está su amo: el maestro **Karin**, que lleva vigilando esta torre durante infinidad de años. Justo encima de la torre se encuentra el templo de **Dios**.

Loa

6. SATAN CITY

Esta ciudad se construyo encima del escenario que **Cell** eligió para su torneo particular, frente a los guerreros **Z**. La ciudad tiene el nombre del héroe mundial **Satan** y se le puso este nombre en su honor por "derrotar" al malvado **Cell**. En esta próspera ciudad, **Satan** vive despreocupado de cualquier problema. Aquí es donde **Son Gohan** siguió con sus estudios en la escuela **Orange Star**, donde se encontró con quien sería su futura mujer, **Videl**, y donde empezó su carrera contra el crimen como el **Gran Saiyaman**.

7. LABORATORIO DEL DOCTOR GERO

En este pequeño y recóndito lugar, el malévolo doctor **Gero** se montó un increíble laboratorio totalmente equipado. Escondido de cualquier intruso, pero muy cerca de la civilización (cerca de la ciudad del norte), el doctor construyó a los poderosos androides, **A-13**, **14**, **15**, **16**, **17**, **18** y **19**, con la finalidad de matar a **Gokuh** y gobernar el mundo (que típico).

8. ISLA GENRORO

Situada en la parte sur-este del continente, en esta isla se encuentra la **Penguin Village**, donde viven felices el **Dr. Slump**, **Arale** y compañía. Este pueblo tuvo una visita realmente rápida (pero intensa) de **Gokuh** cuando perseguía al **Blue Shogun**.

9. LA CASA DE BOO

A esta casa no le falta de nada. **Boo** tuvo suerte y consiguió una señora de la limpieza sin coste alguno que le mantenía la casa en completo orden y no era otro que **Satan** "el héroe de la Tierra".



tomas falsas



CARLOS JAVIER OLIVARES

COLOR: JOSÉ MIGUEL ÁLVAREZ

AVISO LEGAL







ESPAÑA Y PORTUGAL

AB TOYS ES LA ÚNICA Y EXCLUSIVA COMPAÑÍA AUTORIZADA PARA FABRICAR Y COMERCIALIZAR JUGUETES CON LOS PERSONAJES DE LAS SERIES "DRAGON BALL", "DRAGON BALL Z" Y "DRAGON BALL GT" EN LOS TERRITORIOS DE ESPAÑA Y PORTUGAL.

BIPLANO MARKETING LICENSING ES EL ÚNICO Y EXCLUSIVO AGENTE DEL GRUPO AB AUTORIZADO PARA OTORGAR LICENCIAS A TERCEROS PARA FABRICAR Y DISTRIBUIR TODO OTRO TIPO DE PRODUCTOS, EXCLUYENDO JUGUETES, PUBLICACIONES Y PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS, QUE INCORPOREN IMÁGENES O NOMBRES DE LOS PERSONAJES DE LAS SERIES "DRAGON BALL", "DRAGON BALL Z" Y "DRAGON BALL GT" EN LOS TERRITORIOS DE ESPAÑA Y PORTUGAL.

EN CONSECUENCIA, TODO TIPO DE ACTIVIDAD DIRIGIDA A LA FABRICACIÓN, IMPORTACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y/O VENTA EN LOS TERRITORIOS DE ESPAÑA Y PORTUGAL DE PRODUCTOS CON PERSONAJES DE LAS SERIES "DRAGON BALL", "DRAGON BALL Z" Y "DRAGON BALL GT" QUE NO SE ENCUENTRE AUTORIZADA POR **AB TOYS** O **BIPLANO MARKETING LICENSING**, INCURRIRÁ EN EL DELITO TIPIFICADO EN EL ARTÍCULO 270 Y SIGUIENTES DEL CÓDIGO PENAL. A TAL EFECTO LOS TITULARES SE RESERVAN CUANTAS ACCIONES DE CARACTER CIVIL Y/O PENAL LES ASISTAN PARA DAR DEBIDA PROTECCIÓN A LOS LEGÍTIMOS LICENCIADOS, COMERCIANTES Y CONSUMIDORES EN GENERAL.









43-45 Avenue Kléber - 75016 PARIS - FRANCE. Fax. 01.53.65.80.81





Dragon Ball Final Bout



En estos momentos, con más de una veintena de videojuegos existentes basados en los personajes de **DRAGON BALL**, resulta curioso que ninguno de ellos se presente bajo las siglas de **GT**.

Tan sólo **DRAGON BALL FINAL BOUT**, (agosto de 97) para **PlayStation**, da opción a jugar con algunos personajes pertenecientes a la serie.

El juego estuvo cargado de polémica desde antes de aparecer en el mercado. Para empezar, se rumorea que los continuos retrasos en su fecha de salida forzaron a **Toei Animation** a alargar la conclusión de la serie de TV, prevista en un principio al final de la saga de **Baby**, y evitar así un descenso en las ventas del videojuego.

Por otro lado, lo que se anunciaba a bombo y platillo, el juego definitivo de **DRAGON BALL** en 3D, acabó siendo un juego de lucha poligonal con diseños de personajes aceptables y unos escenarios muy logrados, pero (siempre hay un pero) con una jugabilidad y un seguimiento de la acción muy por debajo de sus antecesores, sobre todo si lo comparamos con otros juegos del mercado de parecidas características, como **TEKKEN** o **TOBAL**. ■

CARLOS LÓPEZ BERMÚDEZ







EL JUEGO

Tras un chulísimo vídeo de presentación (al más puro estilo de un *opening* de TV) en el que se presentan los personajes del juego (incluyendo los de **GT**), deberemos elegir entre cuatro opciones:

- Jugar en "Modo Combate", enfrentándote cuerpo a cuerpo contra todos los personajes.
- Jugar en "Modo Torneo", pudiendo participar hasta ocho jugadores y dándote opción a elegir dos escenarios diferentes: el clásico Torneo de Artes Marciales y el desierto donde se celebró el **CELL GAME**.

Para los torneos es necesario contar con dos mandos, uno para cada jugador.

- Utilizar el "Modo Transformación" para aumentar los poderes de tu personaje a medida que te enfrentas a los otros personajes del juego, y guardar tus progresos en una tarjeta de memoria.
- Cambiar las diferentes configuraciones de juego, utilizando el "Modo Opción", pudiendo elegir entre: Configuración del mando, nivel de dificultad, ver las escenas de demostración de ataques especiales, mostrar o no las barras de energía y poder de los luchadores durante la pelea, mostrar o no el "Golpe Meteorito" y elegir el modo entrenamiento para practicar los ataques especiales y el "Golpe Meteorito". ■



LOS PERSONAJES

Al principio del juego podrás elegir entre diez personajes diferentes: **Gokuh adulto** (de **GT**), **Vegeta super saiyan**, **Pan** (de **GT**), **Son Gohan** adulto, **Freeza**, **Boo** pequeño, **Cell**, **Trunks** (de **GT**), **Piccolo** y **Gokuh** pequeño (de **GT**).

A medida que se desarrolla el juego te irás enfrentando a otros seis personajes ocultos (tres versiones diferentes de **Son Gokuh**, dos de **Trunks** y **Vegeto**, la fusión de **Gokuh** y **Vegeta**), que se convertirán en personajes seleccionables a medida que los vayas venciendo. Como siempre, hay un truco para que los menos hábiles o los más perezosos puedan acceder a ellos de forma directa, introduciendo con las flechas la siguiente combinación: derecha, izquierda, abajo arriba, derecha, izquierda, abajo arriba. ■

Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡Vaya! ¡Cómo corren las noticias! Desde que os habéis enterado de que Dragon Ball GT, la Revista Oficial iba a aparecer en vuestros quioscos, os habéis puesto las pilas y habéis sepultado mi mesa bajo una montaña de cartas. ¡Buff! Después de una tarde entrenando en el dojo de mi abuelo Mr. Satan, no sé si voy a tener fuerzas para contestaros a todos...



Dibujo de Toni Clavell (Barcelona)

"¡Hola! Me llamo Alberto y soy un gran aficionado de **Dragon Ball**. *(...) Cuando supe que ibais a sacar la revista me puse muy contento. Me gustaría saber si vais a contar cosas del dibujante de la serie, porque a mí me gusta mucho dibujar, y* **Akira Toriyama** *siempre ha sido mi ídolo."*
Alberto Sonoja Fernández (Málaga)

Pues sí, Alberto: En estas páginas se va a hablar (y mucho) de **Akira Toriyama**, uno de los mejores...¡Qué digo!¡El mejor mangaka del mundo! Y no sólo de su trabajo en **Dragon Ball**, sino también de sus obras anteriores (como **Dr. Slump**, conocida sólo en algunas comunidades autónomas, o **Dragon Boy**) y posteriores (como **Kajika**).

"Hola, mi nombre es María y yo también hago artes marciales en el gimnasio de mi barrio. Tengo las dos primeras películas de **Dragon Ball**, *que me encantaron cuando las vi. Sin embargo, hace poco me he enterado de que hay más, y me gustaría verlas. ¿Hablaréis de ellas en la revista?"*
María Coelho Agudo (Lugo)

Hola, María. Por supuesto que hablaremos aquí del resto de las películas. Si has ojeado ya la revista, te habrás dado cuenta de que en este mismo número ya comentamos una de ellas, **Un Futuro Diferente**. El resto las irás viendo en los próximos números. Por cierto, la próxima vez que escribas, explícame qué arte marcial practicas.

"¿Es cierto que hay una colección de trading cards de **Dragon Ball**? *¿Es cierto que vais a regalar un póster con el primer número de la revista? ¡A mí me mola mucho jugar a cartas!"*
Jordi Balcells (Barcelona)

¡Bueno, Jordi! ¡Eres más impaciente que Son Gokuh cuando tiene hambre! Efectivamente, hay varios juegos y colecciones de cards de **Dragon Ball**. Si eres capaz de esperar un poco, podrás ver cómo en esta revista les damos un buen repaso a todas ellas. Incluso se está preparando un juego de rol con cartas coleccionables en castellano en el que podréis recrear todas las aventuras que corren Gokuh y compañía en la serie. En cuanto a los regalos, es cierto: con el primer número os regalamos un **Maxi-Poster** la mar de guay, pero eso no es todo. Espera a ver los próximos números...

¡Oops! ¡Si me descuido, me salgo de la página! Hay que ver qué rápido se me ha pasado este rato. Ahora me zampo una buena merienda, veo un rato la tele... y a esperar al mes que viene. ¡Nos vemos! ■

¡HASTA PRONTO!

Y no olvides escribirme a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan. Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A. Fluviá, 89. 08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
norma@norma-ed.es





número 1 • noviembre 98

Director: Óscar Valiente

Redactor Jefe: José Miguel Álvarez

Diseño Gráfico: Samuel García

Corrección Gramatical: Óscar Estefanía

Publicidad: Josefina Blaya

Colaboradores: Luis Alís, Esteban Canales, Annabel Espada, Manuel Guerrero, Carlos López, Iván Llamas, Carlos Javier Olivares, Núria Peris, David Ramírez, Ruy Ramos, Gustavo Torralba, Armando Vila.

Edita: NORMA Editorial, S. A.

Director General: Rafael Martínez

Director Editorial: Óscar Valiente

Coordinador Editorial: Armand Zoroa

Director Financiero: Vicente Campos

Director de Distribución: Pepe Martínez

Comercial: David Llorente

Producción: Flor Castellanos y Marià Martí

Ayudante de producción: Valentín Chesa

Redacción y Publicidad: c/ Fluviá, 89. 08019 - Barcelona. Tel.: 93 232 62 12. Fax: 93 231 26 99 norma@norma-ed.es

Distribución: HOBBY PRESS, S. A. S. S. De los Reyes (Madrid) Tel.: 91 654 81 99

Imprime: Litografía ROSÉS

Depósito legal: B-40732-98

ISSN: 1139-5133

Se solicitará control OJD

NORMA Editorial

El Gran TORNEO

¡Damas y caballeros! ¡¡Bienvenidos a la Isla de la **Papaya**, donde cada año se celebra el Gran Torneo de las Artes Marciales!! ¡¡Prepárense, porque este año va a tener lugar una edición especial, donde va a hacer falta algo más que músculo!! ¡¡Así que a poner en marcha el coco y... adelante!! ¡¡Las preguntas son...!!

¡¡GANA UN INCREÍBLE PORTAFOLIO DE DRAGON BALL GT!!

1. ¿Cúal es el nombre saiyan de Son Gokuh?
2. ¿De qué empresa son propietarios los padres de Bulma?
3. ¿Qué parentesco tiene el saiyan Raditz con Son Gokuh?
4. ¿Cómo se llaman los temibles androides del Doctor Gero?
5. ¿De qué planeta provienen los saiyans?
6. ¿Cómo se hace llamar Mutenroshi en el primer torneo de las artes marciales al que acude Son Gokuh?
7. ¿Qué nivel de super saiyan alcanza Son Gokuh en Dragon Ball GT?
8. ¿Cómo se llaman los animales que viven con Kaioh Sama?
9. Pan es hija de...
10. ¿Qué tres personajes salen a buscar las bolas mágicas en Dragon Ball GT?

¿Estáis preparados para nuestro super-concurso? Ya sabéis, repasad vuestros mangas, volved a ver vuestros vídeos y mandad vuestras respuestas a ***NORMA Editorial: Fluviá, 89. 08019-Barcelona***, indicando en el sobre **"El gran torneo"**, antes del 15 de diciembre. Entre todos los acertantes se sortearán... ¡¡5 fabulosos **PORTAFOLIOS DRAGON BALL GT**!! ¡¡No podéis dejar pasar una oportunidad como ésta!! ¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- Sigue la **Enciclopedia GT**, para que no te pierdas detalle de la serie.
- En el **Videoclub** conoceremos a **Tapion**, un nuevo aliado de nuestros amigos.
- Debuta la sección **Extra GT**, con las anécdotas más curiosas.
- Y además...¡otro regalo sorpresa!

